


HALO 2 IR FABLE ŽAISIME SIEMET!



KARTU SU

GAMES.V

NR. 03 (22)
KAINA 8.99 LT

**Su Kompaktiniu
Disku** 

APŽVALGOS

**STAR WARS:
REPUBLIC COMMANDO**

**TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES 2: BATTLE NEXUS**

PLAYBOY: THE MANSION

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

**STAR WARS
KNIGHTS**
OF THE OLD REPUBLIC.
THE SITH LORDS

ISSN 1648-6854 2005'03



HALO 2 IR FABLE ŽAISIME ŠIEMET!



KARTU SU

GAME

NR. 03 (22)
KAINA 4.99 LT

Be Kompaktinio
Disko

APŽVALGOS

STAR WARS:
REPUBLIC COMMANDO
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES 2: BATTLE NEXUS
PLAYBOY: THE MANSION
THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS
RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND

STAR WARS
KNIGHTS
OF THE OLD REPUBLIC
THE SITH LORDS

NAUJA KAINA
4.99
LT
BE KOMPAKTINIO DISKO

ISSN 1648-6854 2005'03



UP
Group

NUDŽIUGINK SAVE 2005-aisiais



**Nauja kaina
prenumeratoriams**

5,99 Lt

Net 3 Lt pigiau nei spaudos platinimo vietose

**2005-aisiais prenumeruok žurnalą
„PC Klubas“ už juokingą 5,99 Lt kainą.**

Kodėl?

- žurnalą gausi į namus
- per metus sutaupysi **net 36 Lt.**

* Prenumeruok žurnalą visuose Lietuvos pašto skyriuose iki kiekvieno mėnesio 20 dienos.
Prenumeratos indeksas 5411.

Sveiki,

Po praėjusio numerio pasirodymo sulaukėme daug atsiliepimų ir komentarų, dėl mūsų „eksperimento“ — „PC Klubo“ išleidimo dviem variantais. Džiugu, kad didžioji dauguma yra teigiami, nepaisant to, kurią versiją skaitytojai pirkė. Tiesa, susilaukėme ir kelių pyktelėjusių skaitytojų komentarų, jog nepakankamai aiškiai papasakojome apie šią idėją, ir skaitytojai nusipirkė abu variantus, manydami, jog tai skirtingas numeris. Paaiškinsime dar kartą: pigesnė „PC Klubo“ versija su kitu viršeliu neturi kompaktinio disko, plakato ir paskutinių aštuonių puslapių, kuriuose patalintas „Expert“ skyrelio perėjimas. Šiame numeryje (jei rankose laikote „biudžetinį“ variantą) — tai ne pilnas perėjimas, o „Star Wars KOTOR II: Sith Lords“ (takos veikėjams gidas bei keletas kitų nedidelių šio žaidimo patarimų grupių.

Kitas diskusijų objektas — žaidimas „World of Warcraft“. Į klausimą, ar verta tęsti Artojo pasakojimą apie nuotykius šiame „Blizzard“ pasaulyje, griežtos vieningos nuomonės nesulaukėme. Tačiau daugiau skaitytojų pasisakė už tai, kad pasakojimas būtų pratęstas. Be to, praėjusiame numeryje tikrai nebuvo pateikta daug svarbios žaidimo informacijos, kuri paaiškėja tik ilgiau „pagyvenus“ šiame pasaulyje. Taigi antroji pasakojimo apie WOW dalis — šiame numeryje, kartu su šurpuzas žaidimo fanams — konkursas su ekskluzyviais „World of Warcraft“ marškinėliais. Laukiame jūsų išspūdžių.







Dar vienas mums svarbus ir džiugus dalykas — dalyvavimas pirmame turnyre „PC Klubo“ gyvavimo istorijoje. „PC Klubo“ komanda pirmą kartą ne tik stebėjo, kaip kovoja kiti, tačiau ir kariavo patys bei... nugalėjo! Plačiau skaitykite Kibersporto skyrelyje. Štai taip :).

Ričardas Jaščemskas

PEGI REITINGAI

PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

-  **Žiaurumas** — žaidime yra vaizduojamas žiaurumas
-  **Necenzūrinė kalba** — žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai
-  **Baimė** — žaidimas gali įbauginti vaikus
-  **Seksas** — žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.
-  **Narkotikai** — žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai
-  **Diskriminacija** — žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

CD TURINYS

■ **Idėmesiol**

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

■ **Idėmesiol**

Daugelis piratinių žaidimų idiegius pataisais neveiks

ŽAIDIMAI

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory
Freedom Force vs. The Third Reich
Empire Earth II

VIDEO

Grand Theft Auto: San Andreas
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus
World of Warcraft

TRASH

Need for Speed Underground 2 v1.2
Sid Meier's Pirates v1.01
World of Warcraft mods

SHAREWARE

Head Over Heels 1.0
Heather's Hallucinations 1.1



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas
Redaktorius Ričardas Jaščemskas
Naujienu redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris-maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Edvinas Rekašius, Vytas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Rūta Bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 5.224
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

DUK

Ar bus išleistas „Simpsons: Hit and Run“ pratęsimas? Paulius, Klaipėda

Kol kas nieko negirdėti. Tikėkimės, kad kūrėjai nepamirš šio smagaus, taip nustebinusio žaidimo ir sugalvos jam koki tęsinį.

Ar būtina „PC Klubo“ kupone parašyti atsakymą į paveikslėlių konkursą? Danielius

Ne, į konkursus atsakymų rašyti nebūtina, tiesiog tuomet juose nedalyvausite, o visą kitą kupono informacija panaudosime kaip įprasta.

Ar žaidime „Star Wars Galaxies: Jump to the Light Speed“ reikia mokėti mėnesinį ar koki dar mokestį (be žaidimo kainos)? Kazar

Taip, šiame, kaip ir daugumoje kitų online RPG žaidimų, reikia mokėti mokestį kas mėnesį (šiuo atveju 15 JAV dolerių).

Kaip manote, kada maždaug išeis „Heroes V“ dalis? Kada bus išleista kita „Yu-Gi-Oh“ dalis?

Mantas, Švenčionių raj. Penktųjų „Heroes“ dar greitai nelaukite. Oficialiai žaidimas bus anonsuotas tik po E3 parodos. Dėl naujų „Yu-Gi-Oh“ žaidimų nieko negirdėti.

Ar bus naujas „Total War“? Žilvinas, Klaipėda

Bus, tik neišku apie ką ir neišku kada :).

Kodėl nededat pilnų žaidimų ir nededat programų? Mindaugas, Telšių raj. Todėl, kad pilniems žaidimams bei programoms (bent jau daug-

mai) reikalingos licencijos, o tai smarkiai pakeltų žurnalo kainą.

Kažkuriam Nr. rašėt, kad pirkote naują kompą. Tai ar Jūs negalėtumėt to senojo man padovanoti, nes ši mėnesį mano gimtadienis.

Tadas, Panevėžys :.) Kad ir kaip norėtume — ne, būtų nesažininga kitų atžvilgiu. (sivaizduojat, kiek „PC Klubo“ skaitytojų per mėnesį ir netgi per dieną švenčia gimtadienius?

Ar yra išleistas „Joan of Arc 2“? GeForce 6610 XL 128/256 MB DDR3 memory 800 MHz, 400 MHz CPU, PCI-Express x 16 bus – ar gera plokštė?

Marius, Mažeikių raj. Antrojo žaidimo apie Žaną Dark nėra. Tavo minėta plokštė yra taip vadinamas „pusgaminis“ OEM produktas, skirtas ne galutiniam vartotojui, o kompiuterinių sistemų gamintojams. Nors pastaruoju metu juos vis dažniau galima išgyti atskirai perkant online. Apie tokius produktus plačiau pakalbėsime kitame „PC Klubo“ numeryje.

Kada išeis nauja „Splinter Cell“ dalis?

Klaidas Tom Clancy's „Splinter Cell Chaos Theory“ Europoje startuoja balandžio 1 dieną.

Ar yra „Neighbours from Hell 3“?

Arnoldas Ne.

Ar kuriamas „The Sims 3“? Karolis, Druskininkai Ko gero, dar ne — „Maxis“ užsiėmė „Sims 2“ išplėtimais, o jų gimdytojas Vilas Raitas dar ir



Prince of Persia 2

visiškai nauju projektu. Apie viena ir kita plačiau sužinosite kitame „PC Klubo“ numeryje.

Ar „Prince of Persia: Sands of Time“ reikia „PixelShader“? Gintaras, Vilnius Taip, tačiau „Warrior Within“ serijai jau nereikia.

Kiek pas jus dirba žmonių?

Andrius Tiesiogiai su žurnalu dirba daugiau nei 20, netiesiogiai (pvz. verda kava, išneša šiukšles, siurbia kilimus) — daugiau kaip 100.

Ką ID dar kuria be „Doom'o“, ir kada išeis „Wolfenstein 2“? Kada išeis nauja „Worms“ dalis?

Blade

Ponas Karmakas prasitarė, kad kuria visiškai naują, su „Doom“ nesusijusį žaidimą. Iš „Wolfenstein“ teritorijos po ilgos tylos džiugus pranešimas — kuriamas „Return To Castle Wolfenstein 2“. Tiesa, tai nėra oficialus patvirtinimas, ir žaidimo negalima tikėtis anksčiau nei 2006-aisiais.

Ar jūs turite „GTA: San Andreas“ žaidimą? Iš kur gaunate naujausius žaidimus?

Dalius, Panevėžys „GTA: San Andreas“ turime „PlayStation 2“ versija, PC bus tik birželio pradžioje. Žaidimus gauname iš žaidimų leidėjų ir oficialių jų platintojų.

Tom Clancy's „Splinter Cell Chaos Theory“



SOLO MODE



Star Wars Galaxies

ATEIK ŽAISTI

nauji klubai!!!

MAGIC

The Gathering®

VILNIUJE:

PENKTADIENIAIS nuo 15 val.
Žirmūnų 1B-905.
ANTRADIENIAIS nuo 15 val.
Klube INTRO, Maironio g. 3.

KAUNE:

KETVIRTADIENIAIS nuo 18 val.
Klube "VIESTURAS", Palangos g. 9.
ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Klube "VIESTURAS", Palangos g. 9.

KLAIPĖDOJE:

SEKMADIENIAIS nuo 12 val.
Vingio g. 14, II aukštas
(priešais THOMAS PHILLIPS)

PANEVĖŽYJE:

SEKMADIENIAIS nuo 11 val.
PICERIJOJE Ramygalos g. 15.

ŠIAULIUOS:

ANTRADIENIAIS nuo 18.30 val.
JAUNIMO CENTRE,
Vytauto g. 103a.

YU-GI-OH!

VILNIUJE:

ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Liauksmينو g. 8
(prie CENTRINIO PAŠTO).

KAUNE:

ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Klube AMERIKA PIRTYJE,
Vytauto pr. 71.
SEKMADIENIAIS nuo 12 val.
Bare FORTAS (DESPERADO),
Donelaičio g. 65.

ALYTUJE:

ŠEŠTADIENIAIS nuo 12 val.
Picerija PALERMO,
Rotušės a. 2.



TIK KLABUOSE:

- rasi daug naujų žaidėjų; • dalyvausi turnyruose; • užsiregistruosi reitinguose; • už žaidimą gausi reitingo taškus;
- turėsi daugybę konsultantų; • galėsi pigiau įsigyti kortų; • laimėsi prizus; • turėsi galimybę tapti geriausiu Lietuvos žaidėju.

DAUGIAU INFO APIE YU-GI-OH! IR MAGIC: THE GATHERING SUŽINOK APSILANKĘS WWW.ZAISK.LT

YU-GI-OH! IR MAGIC: THE GATHERING KORTŲ GALIMA NUSIPIRKTI ŠIOSE PARDUOTUVĖSE:

FLINTO REDAKCIJOJE KAUNAS: Laisvės al. 35-201. **ŽAISLŲ PLANETOS VILNIUS:** Ozo g. 25; Konstitucijos pr. 16; Vilniaus g. 17. **KAUNAS:** Laisvės al. 42; Pramonės pr. 29; Savanorių pr. 346 (SAVAS). **KLAIPĖDA:** Taikos pr. 61; H.Manto g. 21. **ŠIAULIAI:** Vilniaus g. 202. **PANEVĖŽYS:** Ukmergės g. 18. **LIMPOPO VILNIUS:** Laisvės pr. 60; Ozo g. 25. **KLAIPĖDA:** Šilutės pl. 79; Taikos pr. 139 („BIG“). **PANEVĖŽYS:** Klaipėdos g. 79c. **ŠIAULIAI:** Vilniaus g. 237. **ALYTUS:** Naujoji g. 2c („IKI“). **VILNIAUS PREKYBOS PARDUOTUVĖS VILNIUS:** Ozo g. 25; Savanorių pr. 247; Mindaugo g. 11. **KAUNAS:** Pramonės g. 29; Savanorių pr. 255. **PANEVĖŽYS:** Ukmergės g. 23. **KLAIPĖDA:** Taikos g. 61.

AMERIKIEČIAI IŠ „SAMMY“ GAVO NEPRIKLAUSOMYBĘ

Kompanijos „Sammy“ JAV padalinis, esantis Karlsbado mieste (Kalifornijos valstija), paskelbė apie savo atsiskyrimą nuo pagrindinės korporacijos „Sammy Corporation Tokyo“ ir apie visišką finansinę nepriklausomybę nuo jos. Investorių grupė, kuriai vadovauja padalinio vykdančysis direktorius John Row, išpirko visas studijos akcijas ir pavadinimus, tarp kurių ir teisės į kuriama žaidimą „Darkwatch“. Taip pat buvo paskelbta apie vardo pasikeitimą: nuo šiol atsiskyrėlių kompanija vadinsis „High Moon Studios, Inc“.



„SEGA“ ĮSIGIJO „CREATIVE ASSEMBLY“

Japonų kompanija „Sega“ tęsia savo žygi į Vakarų. Neseniai ji paskelbė apie britų studijos „Creative Assembly“, žinomos strateginės frančizės „Total War“ kūrėjos, pirkimą (naujausia frančizės dalis — „Rome: Total War“ — pasirodė praėjusių metų rudenį ir surinko visus imamus apdovanojimus žanre).

Sandėris „Segai“ kainavo 30 milijonų dolerių, jo pasekmėje japonų kompanija gavo sėkmingą RTS frančizę, kuria anksčiau leisdavo „Activision“, taip pat naują konsolėms skirtą žaidimą „Spartan: Total Warrior“, kuris pasirodys šių metų rudenį.

„Sega“, neseniai susijungusi su kompanija „Sammy“ į vieną „holdingą“, neslepia savo ambicijų ir ketina tapti viena pirmaujančių planetos žaidimų kompanijų. Neseniai ji jau atidarė savo vidinę studiją Didžiojoje Britanijoje.

Studija „reative Assembly“ buvo įkurta 1997 metais Tim'u Ansell'iu ir išgarsėjo savo strateginių žaidimų dėka.



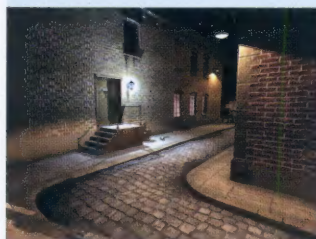
NAUJIEJI WARREN'O SPEKTOR'O NAMAI

Neseniai San Francisko mieste „Game Developers Conference“ legendinis žaidimų dizaineris Warren Spector, apleidęs skėstantį „Ion Storm“ studijos laivą, pristatė kolegoms savo naują studiją. Vadinsis ji „Junction Point Studios“, ir visi jos 12 darbuotojų, tarp kurių daug Spector'o kolegų iš „Ion Storm“ ir net iš „Looking Glass Studios“, jau dirbuojasi prie debiutinio projekto. Būsimo žaidimo ypatumai kol kas laikomi paslaptimi, žinoma tik, kad veiksmas vyks „fantasy“ pasaulyje. Galbūt, rakto į projektą reikia ieškoti naujos studijos pavadinime, nes lygiai taip pat vadindavosi MMORPG, savo laikų kurta „Looking Glass“ studijos ir uždaryta 1997 metais.



NESISEKA „KVESTŲ“ MĖGĖJAMS

Baigė savo egzistavimą prancūzų nepriklausoma kūrėjų studija „Galilea“. Dar praėjusių metų viduryje kompanija uždarė savo pagrindinį ofisą Grenoblio mieste, Prancūzijoje, tuo pačiu nutraukus darbą prie einamojo projekto. O štai dabar užsidarė ir kompanijos padalinys Monrealio mieste, Kanadoje. Priežastis banali — lėšų stoka ir leidėjų nenoras investuoti pinigų į „mirusį žanrą“.



„Galilea“ buvo įkurta 1996 metais. Jos pirmu žaidimu tapo projektas „Gene-sys“, tačiau pripažinimą „quest“ mėgėjų gretose studija igavo po frančizės „Cameron Files“ („Loch Ness“, „Pharaoh's Curse“, trečioji dalis atšaukta). Paskutiniu studijos kūriniu tapo detektyvinis kvestas „Jack the Ripper“, pasirodęs 2004 metų pradžioje.

„UBISOFT“ PLEČIASI

Kompanija „Ubisoft“ įsigijo vidinę prancūzų kompanijos „Microids“ studiją „Microids Canada“. Penkiasdešimt šios studijos darbuotojų sustiprins kanadietišką „Ubisoft“ padalinį, atsakingą už „Splinter Cell“ ir „Prince of Persia“ frančizių kūrimą. Sandėrio salygos neskelbiamos, tačiau tiksliai žinoma, kad nei viena „Microids“ frančizė (tarp kurių „Syberia“, „Still Life“ ir „Obscure“) į „Ubi“ valdymą nepereis.

Nori to „Ubisoft“ atstovai ar ne, bet visi jų veiksmas labiausiai primena bandymą išsigelbėti iš „Electronic Arts“ kompanijos glėbio, kuri, kaip mano prancūzai, bando juos visiškai „suvalgyti“. Ir šis pranešimas puikiai dera su neseniai paskelbta „Ubisoft“ strategija priešintis EA, sukuriant iki 1000 naujų darbo vietų per artimiausius metus. Ir pusė šimto buvusių „Microids“ darbuotojų — tai tik pirmas žingsnis.

ATLEIDIMAI TKO KOMPANIJOJE

Kompanija „TKO Software“, sukūrusi žaidimą „Medal of Honor: Pacific Assault“, smarkiai sumažino savo darbuotojų skaičių. Darbą prarado apie 60 žmonių — kol kas nepatvirtintais duomenimis, jų tarpe atsirado ir TKO įkūrėjas, prezidentas ir vykdančysis direktorius Jacob Hawley. Tačiau kompanija tęsia darbą, ir nei vienas iš trijų jos ofisų, esančių Kalifornijoje, Techase ir Dubline (Airija), nėra uždarytas. Pastaruoju metu kompanija dirbavo prie žaidimo pagal kol kas kinuose nepasirodžiusi filmą „Sachara“ ir projekto „Logan's Run“ pagal tuo paties pavadinimo fantastinį filmą. Abiejų žaidimų likimas nežinomas.

KONKURSAS „GERIAUSIAS ŽAIDIMO VAIZDAS“

Šio mėnesio geriausias – Žilvinas, „Half Live 2“.
Dovanojame originalų žaidimą „Arcanum“.



KITI ĮDOMIAUSI DARBAI:



Breitas prieš mirtį vampyrų pasibijė.



Geriamis suokiams rampų nerėbia.



Heroes laikais visi garbino dievą PC Ilubą.



Žutis kovoje ne visumet būna taurių didinga.



Vyrukai, na isgeriam dar ką jį taip silpnai?



Nebeorči, maldom akty.

Konkursas tęsiasi ir laukiame įdomių žaidimų vaizdų. Būtinai prirašykite įdomų komentarą. Geriausius spausdinsime ir apdovanosime priziais ;).

WORLD OF WARCRAFT PASAULIS, KURIAME GERA

ARTOJAS (A.K.A NPC)

VASARIO 21 DIENA (8 H 00 MIN). Pagaliau grįžau iš kelionių ir vėl esu darbe. Darbe! Ne jau yra dar planetoje žmogus, kuriam buvimas darbe suteiktų daugiau džiaugsmo nei man? Ko gero... Nemanau, kad esu vienintelis žaidžiantis WOW būtent darbe, o ne namie. Kelionių metu darbo prisikaupė marios, tad su didžiausiu malonumu kimbu į jį — juk turiu spėti viską atlikti iki 17:00. Oficialaus laiko, kada galėsiu išvykti...

12H 15MIN

Atsisakau pietų pertraukos. Maistas — ne vilkas... Tiesą pasakius, apsirūpinu greitu maistu a.k.a sausainiai, bandelės, gira ir kava, ir naršau interneto platybes. WOW — ne tas žaidimas, kuris paskubomis žaidžiamas pie-

tu pertraukos metu, todėl pasirenku www.thottbot.com. Labai naudingas resursas WOW žaidėjui. Skaitau apie „kvestus“ ir inžinerijos paslaptis, vis tik tai yra ta kryptis, kuria turėsiu judėti, gerai būtų žinoti apie jos subtilybes iš anksto.

KOVO 7 DIENA (18H 45 MIN).

Atsilošiu krėsele. Taip, dabar jau pasiekiau tą momentą, kai galima kažką papasakoti ir apie šventiko Artojaus nuotykius. Šuoli laike nusprendžiau padaryti todėl, kad per tris valandas WOW'e ievyksta tiek, kad ju aprašymui, ko gero, neužtektų visu žurnalo puslpiu, o juk tekstas turi teikti ir naudingos informacijos. Pasiekus maždaug 20 lygi, žaidėjas turi spresti, ar atlikti elitines užduotis savo teritorijoje, ar keliauti į ginčytinas žemes, kur galima sutikti ir priešiš-



kai nusiteikusius žaidėjus iš aljanso. Kaip žinia, žaidžiant WOW, aljanso žaidėjai negali užpulti jūsų tol, kol jūs vaikštinėjate Orдай priklausančiose žemėse ir atvirkščiai. Tačiau tik įkėlus koją į ginčytiną teritoriją, tu rizikuoji pakliūti niekšų Nakminių Elfų, arogantiškų Žmonių, juokingųjų Gnomų ar karingųjų Dvorfų nemalonėn. Esmė tame, kad norint atlikti (Elite) misijas, būtina surinkti ar prisijungti prie egzistuojančios grupės (party), vienam ten nėra kas veikti, tuo tarpu aš paslapičiomis nusprendžiau nesijungti prie jokio „party“, bent jau iki 23 lygio. Taigi liko 3 lygiai, kuriuos pasiekti norėčiau pats vienas. Būtent šis nusiteikimas ir padėjo man žengti tą lemtingą žingsnį per liniją, skiriančią Orдай priklausančias „The Barrens“ žemes ir ginčytiną teritoriją „Stonetalon Mountains“...

Orдай priklausančias „The Barrens“ žemes ir ginčytiną teritoriją „Stonetalon Mountains“ skyrė vienišas ir jau sugriuvęs kaimelis. Pasienį aš įsivaizdavau kitaip, tačiau itin ir nenustebau. Kiek žinau, šiaurinė Barrens dalis, kuri siejasi su Ašenvelio mišku, saugoma akyliu, o ir grėsmė iš ten didesnė. Tuo tarpu kalnuose, į kuriuos traukiu aš, Orda turi keletą stovyklų, kurias akylai prižiūri tiek Ogrimaro orkai, tiek taurenai iš Thunderbluff miesto. Kelionė neturėtų būti pavojinga, tad pasitaisau už nugaros pritvirtintą lazda ir žvaliu žingsniu bandau nusigauti iki artimiausio kaimelio, kuriame turėčiau rasti seną vaistininką trolį Džin Zil. Girdėjau, jis turi kažkokių pageidavimų ir žada didelį apdovanojimą. Kulniuodamas mintimis grįžtu prie poros dienų senu-

mo ivykio, kurio metu ir supratau, kad trolis drasiai gali laikyti Ordos kariais. Iki šiol jų nemėgau... Lengvabūdiška jų kalbėsena, klaidi muzika ir potraukis žolelių rūkymui nuteikino mane gan prieššiai. Tačiau prieš porą dienų, grįždamas iš Harpijų medžioklės, pastebėjau per savaną kulniuojanti gnomą. Neiškart supratau, kad tai gnomas, kadangi jo kepurė buvo dukart didesnė už jį patį, taigi pamaniau, kad matau bėgančią kepurę. Ėmiau vytiis, ir tik tada pastebėjau, kad kepurė, o tiksliau po ja besislepianti gnomė, nešasi lazda. Burtininkė... Mūsų teritorijoje! Pasiutau ir tuo pat metu krūptelėjau. Paskubomis sušnabždėjau kelis užkeikimus iš eilės, sutvirtinau savo dvasią ir apsigaubiau skydu, sugeriančiu žala. Šie veiksmai, ko gero, atkreipė gnomės dėmesį, mat ji tik paspartino žingsnį, nusprendžiau ją persekioti. Mus skiriantis atstumas niekaip nemažėjo, ir tai mane erzino—kad galėčiau padoriai kerėti, turėjau sustoti, tačiau sustojęs pamėsčiau niekšingąją būtybę iš akių, vadinas mano kerai neturėtų taikinio. Ech, kad taip turėčiau žirgą, pamąsčiau, ir nemažinda-

mas tempo bėgau tolyn... Gnomė aiškiai bėgo į Ašenveil giria, matyt, čia ji šnipinėjo, ir dabar nešą vertingą informaciją namo. Iki pasienio teliko pusvalandis kelio, ir jau buvau beprarandęs viltį pavyti bėglę, kai kildamas į kalną, pamėčiau trolį, jis kaip ir dauguma iš jų padermės tupėjo užuovėjoje ir mėgavosi kaljanu. Suurzgiau iš pasitenkinimo, mat ji pastebėjusi gnomė pakeitė judėjimo kryptį, ir tuo pasinaudojęs, sugebėjau sumažinti mus skiriantį atstumą, tuo momentu trolis padarė tai, ko tikėjausi mažiausiai. Jis pašoko iš savo vietos taip staiga, kad net išvertė savo kaljaną, žiežirbos pažiūro ant žemės, o tarp trolio pirštų susiformavo melsva liepsna. Gnomė buvo ganėtinai arti trolio, ir šis žaibiškai susipratęs nepuolė, o pavertė ją avimi, taip išlošdamas pakankamai laiko man prie jos priartėti. Gnomės atvirimas iš avies buvo viena maloniausių akimirkų mano gyvenime, ant jos išliejau visą turėtą savo užkeikimų arsenalą. Tiesiog rėkte išrėkiau žodžius, ir šešėliai pasiglemžė trapią nykštukės gyvybę. Tai buvo mano pirmoji...

Šis įvykis pakeitė mano nuomonę apie trolis. Rūkymas tikrai



Reidinis PC žaidimas ir Games R. redaktorių susirinkimas žvaigždių sviesoje

nedaro žalos jų protinei veiklai, netgi sakyčiau atvirkščiai... Stoviniuodami prie aukos kūno, persimetėme su juo keliais žodžiais, būtent jis man ir pasiūlė aplankyti Džin Zil...

Praejus geram pusvalandžiui, aš vis dar tryniausi po vietovės, į kurias mane atvedė gnomės persekiojimas. Pasirodo, šios kalvos itin

kiau į Ašenveil giria, stojant kojos tiesiog įsirausė į žemę, toliau nebuvau nuėjęs, ir eiti neketinau, o ir negalėjau... Mano persekiojamoji sustojus kažką suriko man nesuprantama kalba, ir pajutau, kaip nugara pervėrė geležtę, stryktelėjau į priekį, tačiau žaizdos sukeltas skausmas parklupdė mane ant žemės. Prieš akis išdygo naktinis elfas. Daili kraugeriška būtybė...



turtingos vario ir alavo rūda, tad pasidėjęs savo lazda į rankas, griebiau kirtiklį ir daviau savo šventei viškoms rankoms gražaus darbo. Nukasęs gerą pusmaišį rūdos, prisėdau pasimėgauti stručio šonkauliukais ir melionų sultimis, tačiau tik pradėtas kramtyti kasnis taip ir užstrigo burnoje, žandikauli surakino nuostaba... Per savaną žvaliai straksėjo mūsų nudobta gnomė. Kas per?.. Dulkėton žemėn trenkęs maista, pašokau ir pasileidau pavymui. Negali būti, kad gnomų magai išmoko medžiotojų triuką, leidžiantį apsimesti negyvu, to tiesiog negali būti, galvoju bėgdamas. Pats net nepastebėjau, kaip sekdamas gnomą, ilė-

Kaip aš jo nepastebėjau, kaip aš jo nepastebėjau... neįmanoma kalbos apie tai, kad jie nematomai, — tiesa?.. Elfas žengė manęs link, vikriai permetė kūno svorį nuo vienos kojos ant kitos, atliko grakštų apsisukimą... Jo plaštakose blykstelėjo ašmenys... Manau, jog pajutau, kaip galva, atsiskyrusi nuo mano kūno, dusliai dungtelėjo žemėn. Pasaulį apgaubė tamsa...

Tačiau aš buvau gyvas. Atsidūriau senosė kapinėse netoli gan judrios Crossroads gyvenvietės. Bandžiau aimanuoti, tačiau balso nebuvau, bandžiau išgirsti, kas dedasi aplink, tačiau girdėjau tik šniokščiantį vėją. Pasaulis tapo juodai baltas, ir

bet kuris mirtingasis pamanytu, jog tai ir yra mirtis, bet aš buvau miręs, ir žinau, kad po mirties būna tik tamsa. Tai, ką aš išgyvenau, dabar buvo kitka... Aš supratau, kad mano laikas dar neatėjo...

19H 50 MIN

Mano laikas dar neatėjo. Bent jau taip nusprendė kapuose atsiradusi dvasia, baisiai primenanti „Diablo II“ matytus angelus. Taigi pomirtinis WOW gyvenimas. Turbūt vienas iš idomesnių žaidimo aspektu, bent jau kol jo nežaidi. Kas, kas gi atsitinka po mirties... Gauni baudą, tiesa, baudos dydį gali pasirinkti pats. Vienas variantas yra keliauti dvasiniame pasaulyje. Šios kelionės metu personažas juda kiek greičiau ir lengvai įveikia vandenį. Kelionės tikslas — lavonas, atvykus prie jo, galima prisikelti ir tęsti žaidimą. Taigi žaidėjas praranda šiek tiek laiko, o prisikėles personažas teturi pusę gyvybės ir manos. Jei mirsite nesvetingoje teritorijoje, toks prisikėlimas gali kainuoti dar viena gyvybę, mat jaunesni žaidėjai mėgsta tykoti prie jūsų lavono, o jei mirsite nuo monstro rankos, galite būti ramūs — jis irgi bus netoliese. Vis tik dauguma personažų tu-



ri įvairiausių priemonių išvengti nemalonumų — gydomieji gėrimai bei specialios savybės, akimirksniu teleportuojančios žaidėją ar išgasdinančios aplinkui esančius priešus, naudojamos būtent tokiais momentais.

Kitas būdas prisikelti yra kreiptis į dvasia, kuri yra kapuose. Ši dvasia gali prikelti jūsų lavoną, tad jūs atsidsursite kapinėse, kuriose dažniau-

siai nėra jokių pavojų. Už tai jūsų personažas suserga 10 minučių prikėlimo negalia (-70proc. visoms personažo savybėms), vadinasi, 10 minučių negalėsite kovoti, nes jus išeis kone visi apylinkių monstrai. Kartu su prikėlimo negalia dvasia pareikalaus ir 25 proc. nuo visų daiktų patvarumo, vadinasi, jie suges, o tai jau remiasi į pinigus, kurių prireiks

vienas neutralus goblinų maršrutas laivais, jungiantis neutralius Ratčeto ir Booty Bay miestelius. Tačiau tai dar ne viskas. Pačiame žemyne yra plačiai išvystyta transporto sistema. Kone visos kiek didesnės gyvenvietės turi tašką, kuriame „vėjų valdovai“ gali jums išnuomotį šiknosparnį ar kažką panašaus į Mantikora, nugabensiantį jus iš taško A į tašką B. Taip į Ogrimara keliau ir aš. Turiu paminėti, kad šie skrydžiai yra viena nuostabesnių žaidimo dalių, tai ne tik kelionės rūšis, bet ir puiki proga suvokti, koks iš tiesų nepakartojamas yra WOW. Atskridęs į Ogrimara, iškart patraukiau į kalvių, angliakasių ir inžinierių kvartalą. Planavau suldyti visą naujai iškastą rūdą bei pasigaminti naujus akinius, šiek tiek sustvirtinsiančius mano personažo galvą bei dvasinę būseną. Plušėdamas prie priekalo, išgirdau žvimbtelėjimą, reiškiantį, kad „chat“ lange mane pasiekė pranešimas, užmečiau akį — kažkokie nepažįstamieji siūlo aplankyti keistą vietovę. Vietovę, kuri yra giliai po Ogrimaru...

— Vietovę, kuri yra giliai po Ogrimaru, lankysime mes, šventike,



jų remontui. Be to, inventoriuje esančių sugedusių daiktų negalėsite parduoti ir aukcione, turėkite tai mintyje.

Laikas jau ėjo vakarop, tad nusprendžiau grįžti į orkų sostinę Ogrimara parduoti susikaupusių daiktų, o naudingas žaliavas pasidėti į banką. Žaidimu su savimi galite taisyti tik tam tikrą kiekį daiktų, dar kažkokią jų dalį galite laikyti banke, tad vizitai į sostines tampa ganėtinai reguliarūs. Nežiūrint į tai, kad galimybė nusipirkti arklių žaidime atakinama tik pasiekus 40-tą lygį, kūrėjai suteikė galimybes kai kurias keliones paspartinti. Visų pirma žaidime yra keli maršrutai, jungiantys žemynus: Orda keliauja dirinžabliais, žmonės — laivais. Taip pat yra dar

— suspiegė baltapūkis trolis medžiotojas. Už jo nugaros esantys kariai, Taurenas ir Orkas, pritardami sulinkėjo galvomis.

— Tą vietovę daug žmonių nurodė mums, — tęsė trolis, — visi ten turi norų ir interesų. Ir šventikas, tikiu, ju irgi turi. O ir gydymas reikalingas mums, mes — kovotojai, mes — medžiotojai, bet pavojai toje vietovėje labai dideli... Keliauk, šventike, su mumis...

— Neturiu ten interesų; — sumurmėjau ir patikrinau odinį raištį, laikysiantį ką tik pagamintus akinius ant mano galvos, patenkintas savo darbu, vėl pakėliau akis į trolį. Jis kažką šnabždėjosi su savo bendaržygiais. Nustatęs

miną „minkit iš čia, barbarai“, iš vilnonio kelionmaišio išsitraukiau ka tik aukcione išgytą schematiką. Joje buvo aiškiai subraižytas „Mirtinosios Mušketos“ surinkimo planas, ir dabar planavau gaminti būtent ją. Jau turėjau beveik visas sudedamąsias dalis: iš vario buvau pasidirbęs varinę tūta, atstosiančią vamzdį, taip pat pasigaminau varžtų ir kniedžių, skirtų ginklo sutvirtinimui, o pas šalia esantį gobliną— pirkli ką tik už sidabrinių išgijau puikią buožę. Trūko tik odos, buožės padailinimui, jei šautuvą gaminčia sau, apsieičiau ir be jos, tačiau aš šaudyti nemoku. Atrodo, tą žinojo ir vėl link manęs atsiūkines trolis.

— Šventikas su muškietą? Pasaulis to dar nematė, — kad ir kaip būtų keista, be pašaipos prabilo trolis.

— Puiki proga pamatyti, — atšoviau, — ir dar kartą nuodugnai peržiūrėjau schemas ir maišų turinį. Oda buvo schematoj, tačiau maišuose „kvepėjo“ nesėkme... šautuvą gaminau aukcionui, mat girdėjau, kad kažkoks Orkas Ashenvelio girioj už būtent tokias muškietas dalina kuo puikiausius

KONKURSAS

MANO ISPŪDŽIAI IŠ „WORLD OF WARCRAFT“ PASAULIO

Pateik savo ispūdžius iš nepaprasto WOW pasaulio. Tai gali būti ir pasakojimas (iki 1500 simbolių), ir ekrano paveikslėliai, ir jūsų piešiniai, ir poezija, ir dainos... Žodžiu, bet kokia priemonė, kuri gali perteikti jūsų ispūdžius ir išgyvenimus.

Trijų idomiausiai perteiktų ispūdžių autorius apdovanosime originaliais „World of Warcraft Horde“ marškinėliais.

miršęs apie pirminį Tikslą. Pasiūtai klaidiai, tačiau neišsivadavau:

— Galiu pasiūlyti savo gydymo paslaugas, tačiau tuomet man reikia ir jūsų pagalbos. Gal jūsų mažoje ir margoje armijoje yra odalupys?

20H 21 MIN

Odalupys buvo, ir oda jis man padavė už savikainą, o gal net ir pigiau. Taip neplanuotai aš tapau partijos nariu vienai misijai. Mūsų laukė „instance“ tipo misijų rinkinys, kurį sutarėme atlikti po 15 minučių. Visą laiką iki tol kiekvie-

nas skyrė sau — kas laisvino vietą inventoriuje, dėdamas daiktus į banką ar parduodamas juos pirkliams, kas lankėsi smuklėje ir pirkto gaivinamuosius gėrimus bei maistą kelionei. Aš gaminau šautuvą. Kiekvieno daikto gamybai WOW'e reikalingi kiti daiktai. Inžinieriui labiausiai reikalingos įvairios iškaskenos, tada mano tapimas šachtininku buvo labai teisingas, tačiau štai odos aš galiu gauti tik iš kitų žaidėjų, ir tai verčia mane su jais bendrauti. Nebendraudamas su kitais žaidėjais, WOW'e nepasieksi jokių geresnių

rezultatu, nes aukcione (kuriame daiktus parduoda tik kiti žaidėjai, tačiau tam, kad juos pirktum, reikia su jais bendrauti) už tą pačią odą lupa kone 10 kartų brangiau, nei yra jos savikaina. Šautuvo gamyba atėmė beveik pusę iki susitikimo su partija likusio laiko, mat pastebėjau, kad varinių vamzdžių reikia dviejų. Naujo vamzdžio gamybai neturėjau vario, tad teko keliauti lydyti iškastą rūdą, pirkti fliusą, išvalyti priemaišas ir tik tada gaminti pačią triūbą. Pagaminęs šautuvą, nubėgau į aukcioną (toliau — AH). Kaip veikia AH? Nagi labai paprastai. Į aukcioną paduodi prekę, o naudodamiesi imantria paieškos sistema, kiti žaidėjai ją randa. Paduodamas prekę, nustatai minimalią jos kainą, jei nori, — išpirkimo kainą ir laiką. Minimali kaina yra ta, nuo kurios bus priimami statymai. Išperkamoji kaina — skirta žaidėjams, norintiems prekę gauti iš karto, tai yra susimokėti ir akimirksniu rasti ją savo pašto dėžutėje. Statymai priimami jūsų nustatyta laiko tarpa — 4, 8 arba 12 valandų. Pasibai- gus laikui, prekę atitenka daugiau-



daiktus. Tų daiktų nori visi, vadinasi už muškietas jie'bus pasi- ruošę pakloti ir 80 sidabrinių. Kaip atrodo tokie pinigai net neįsivaizduoju, tačiau pardavęs šautuvą, tikiuosi ją turėti kišenėje.

— O šventikas mums melavo ar tiesiog per ilgai užsibuvo Ogrimare ir nežino paskutinių ledi Sylvanos pageidavimų? Ji taip pat turi šiokių tokių interesų giliai po Ogrimaru — nutaisęs gudrų balselį, suulbėjo trolis. Tiesą pasakius, tai išmušė mane iš vėžių... Iš tiesų. Ogrimaro apylinkėse praleidau pernelyg daug laiko, Lordareone nebuvau jau kažin kiek laiko. Iš esmės iš kario pavirtau samdiniu, kovojančiu už Ordą, ir basčiausi velniai žino kur, visai pa-



siai pastačiusiam, jei tik jos niekas neišpiko, pasinaudodami išperkamoja kaina. Taigi savo muškietai nustatau minimalią 50 sidabrinių kainą, o išperkamoja kaina padarau 80 sidabrinių, būtent tiek, girdėjau, kad kartais sumokama už šį ginklą. Ir ką jūs manote? Tik išėjęs per duris, gavau pranešimą, kad šautuvą parduotas. PARDUOTAS nesibaigus laikui, vadinasi kažkas sumokėjo 80 sidabrinių. WOW'e — tai gan dideli pinigai. Bent jau kol trinėsi apie 20 lygi.

Persitvarkau savo kerų lenteles, kovinius padedu kiek nepatogesnė vieton, nes ten, kur eisime su partija, turėsiu gydyti ir daug melstis. Melstis už partiją...



IMPRESS LEAGUE ŽIEMOS SEZONO FINALAS

VASARIO 26 DIENA

šeštadienį, Kaune, naktiniame klube „City Metro“ įvyko pirmojo „Impress League“ žiemos sezono „Counter Strike“ finalas. Kartu buvo surengtas parodomasis žaidimo „Call of Duty“ turnyras, kuriame dalyvavo ir mes, „PC Klubas“ komanda.

COUNTER STRIKE

Prieš prasidedant turnyrui, penktadienį, buvo surengtos ir papildomos atrankinės kovos, kuriose buvo suteiktas šansas pralaimėjusiems žaidėjams išsikvoti paskutinę galimybę patekti į finalą. Po įtempto turnyro kovų į piramidės viršūnę iškilo viena komanda — „Laneta“. Šeštadienį, naktiniame klube „City Metro“ surengtas pagrindinis turnyras, kuriame visiems žiūrovams buvo garantuoti plačiaekraniai video projektoriai, transliuojantys tiesiogines kovas. Nors kovos buvo tikrai karštos, tačiau dėl laiko stokos, vėlesnės kovos iš naktinio klubo „City Metro“ buvo perkeltos į „Impress“ Interneto klubą. Ten ir pasibaigė finalinė kova tarp latvių „Eclipse“ ir lietuvių „Why“ komandų, kurią laimėjo Latvijos klanas. „Why“ grupė užėmė antrą vietą ir parodė visiems fanams, jog jie žymiai grėsmingesni kovotojai už kitas Lietuvos komandas, netgi ir už „Reset“.

CALL OF DUTY

Kadangi šiame parodomajame „Call of Duty“ turnyre dalyvavo ir mes patys, apie jį įspūdžių turime kur kas daugiau :). Pirmasis turnyras „PC klubo“ gyvenime prasidėjo nuo bėdų. Vis tik visi (tiek mes, tiek mūsų oponentai) esame dirbantys žmonės, ir faktas, kad renginys vėlavo daugiau kaip dvi valandas, tikrai mūsų nenudžiugino. Nesinorėtų dėl to labai pliekti organizatorių, nes visi ankstesni „Impress“ turnyrai vyko kuomet sklandžiausiai, tačiau faktas kaip blynas — mūsų oponentai negalėjo parodyti geriausiųjų savo savybių. Tiek „Švino Broliai“, tiek „Šturmas“ komandos prarado po vieną — kitą žaidėją, dėl ko turnyras iš 5x5 sistemos buvo paverstas turnyru 4x4. Mes („PC Klubas“ komanda) nusprendėme užsimaskuoti ir pasivadino „Keršto Demonais“, o kad mus suprastų ir patalpas užpildę CS'eriai, pavadinimą patobulinome ir tapome „K3R5H70 D3MON41“.

Taigi oponentams pasiūlius, perėjome prie 4x4 sistemos ir sprendžiame, kuris komandos narys nežais. Nežiūrint į tai, kad visi mes pakankamai bijojome to, kas mūsų laukė (vis tik plačioje visuomenėje

žaisti ruošėmės pirma kartą), žaisdami veržėsi visi. Galų gale Rezidentas atsisakė dalyvauti, motyvuodamas tuo, kad jam reikia rašyti straipsnį apie renginį, ir „iš šono“ jam viskas matysis geriau. Patikėjome juo ir ėmėme ruošti taktiką...

Žaidimui buvo numatyti 5 žemėlapiai, iš kurių eilės tvarka komandų kapitonai braukia po vieną, tol kol liekas tas vienas, kurį ir žaisime. Prieš turnyrą vykusio susirinkimo metu buvo išrinkti šie žemėlapiai: mp_chateau, mp_carentan, mp_harbor, mp_dawnville, mp_pavlov. Gyvenime visi mes esame daugiau ar mažiau „snaiperiai“, tad tokie žemėlapiai kaip mp_pavlov ar mp_dawnville teikė mums vilčių. Mūsų oponentai priešingai — labiau vertina automatinius ginklus, tad jau visai netrukus komandos kapitonas Artojas sukurpė šią tokią planą. Žaidimo taisyklės draudė naudoti snaiperinius šautuvus su optika, tad mūsų „snaiperiniai“ privalumai tik dar labiau išryškėjo. Naudodamiesi optika snaiperiai gali būti visi, tačiau kai optikos nėra, daug ką lemia igūdžiai. Taigi nusprendžiam bandyti ištempti oponentus į kovą ilguose atstumuose. Tai reiškia, kad atėjus mūsų eilei braukti, kovos lauką paliks žemėlapiai mp_harbor ir mp_carentan (intensyvios kovos žemėlapiai nedidelėse teritorijose). Buvome tikri, kad mūsų oponentai brauks mp_pavlov (labai ilgu nuotoliu žemėlapis) ir mp_chateau (žaidžiamas naktį, todėl nepatogus). Beliko parengti strategiją „dawnville“ žemėlapiui, ką mes ir padarėme...

Prieš kovą dar sudalyvavome savotiškame apsilime. Mūsų komandos atstovas kartu su dar keturiais



bendražygiai iš kitų COD komandų susirėmė su tikrais CS'o profesionalais, latviais „Eclipse“. Pirmame raunde CS'eriai žaidė su jais būdingu veržlumu, kuris buvo pernelyg spartus COD senbuviams. Pralaimėjome keliais taškais ir antrame raunde nusprendėme lėtinti tempą, užimdami griežtą gynybinį perimetrą. Taktika suveikė, pasiekėme užtikrintą pergalę. Atėjo laikas tikrajam turnyrui.

KERŠTO DEMONAI VS ŠVINO BROLIAI (ROUND 1)

Tikrai nenustebome, kad po to, kai Artojas išbraukė mp_harbor, oponentai lengva ranka brūkštelėjo mp_pavlov. Labiau nustebome, kad po mūsų išbraukto mp_carentan, „Švino Broliai“ išbraukė mp_dawnville. Tai reiškė, kad kova vyks tamsiame mp_chateau žemėlapyje, ko mes nieku gyvu nesitikėjome.





Greitai susitariame laikyti išorinį žemėlapyje esantį kiemą, ir agresyviausius veiksmus taikyti tik tada, kai kiemą reikės atiminėti iš priešo rankų. Pirmąjį raundą žaidžiame vokiečių pusėje, ir tai mus šiek tiek ikvepia, mat mūsų arsenale yra daugelio mėgiami karabinai KAR-97 ir greitašaudžiai „Gewehr43“. Tai reiškė, kad kiemo gynyba vyks išvirtintus tolimuose kiemo kampuose, laikantis nuo oponentų pakankamai dideliu atstumu, kad jų pamėgti „Sten“ ar sunkieji „Bren“ būtų neefektyvūs. Beje, dar žaisdami su latviais, pastebėjome, kad tiek „Švino Broliai“, tiek „Šturmo“ kariai gan retai ir nelabai efektyviai naudoja granatas, tai mus džiugino, nes mes granatas dievinam.

Tik prasidėjus kovai, užėmėme numatytas pozicijas ir pasitikome bėgančius oponentus snaperine ugnimi. Tai davė mums pirmąją taškų porciją, tad nesunkiai tapome lyderiais, tačiau tuo pat metu mūsų oponentai tapo atsargesni ir ėmė ieškoti būdų į mūsų pozicijas patekti aplinkiniais keliais, nesiveldami į tolimą kovą. Tai suveikė, taškų skirtumas sumažėjo, ir tolimesnė kova vyko taškas į tašką, kartais į priekį isiveržiant tai vienai, tai kitai komandai. Vis dėlto prasidėjus paskutinėms 3 kovos minutėms, mes turėjome kelių taškų persvarą, ir tai paskatino šią persvarą naikinti. Tai baigėsi grįžimu į pozicinę kovą, kurios metu mes vėl galėjome pasinaudoti savo privalumais, kovojant dideliuose atstumuose. Kova baigėsi rezultatu 88 — 70 mūsų naudai.

Antrasis raundas — mes britai... Komanda užplūdo nusivylimas dėl klaidų pačiame žaidime — išjungus šautuvus, išsijungia ir vienintelis sąjungininkų ginklas ilgiems atstumams „Lee-Enfield“, kuris jokios optikos neturi. Ka gi, mūsų oponentai žaidė be jo, teks ir mums laikytis. Akivaizdu, kad mūsų oponentai bandys perimti mūsų taktiką, tad šturmuoti teks mums. Artojas iškelia tikslą — akiai nepulti ir stengtis sužaisti lygiomis arba bent jau mažesne nei 18 taškų persvara, kas mums garantuotų pergalę.

KERŠTO DEMONAI VS ŠVINO BROLIAI (ROUND 2)

Pirmosios kovos minutės nuteikia blogai — „Švino broliai“, išvirtinė kieme, gausiai vaišina mus MP-44 švinu, maža to, tarp jų atsirado ir šaulys, gan padoriai naudojantis KAR-97, taigi pusės susikeitė visomis prasmėmis, pradėdame gauti „kruopų“...

Likus mažiau nei 10 minučių iki kovos baigties, vis dėlto sugebame susikoperuoti, ir jau visi komandos

nariai pasiekia bent 10 taškų ribą. Tai leido naudotis didesniu granatų kiekiu. Staigiai parengiame kiemo šturmo planą, kurio metu tiesiog naudojamos dūmų užsklandos, daug granatų ir škvainė „Bren“ bei „Sten“ ugnis. Mūsų patirties naudojant granatas dėka, taktika suveikia, taip i mūsų rankas grįžo kiemas, o mūsų šio metu taškų skirtumas beveik išsilygino. Taip vėl tapome padėties valdovais. Maža to, sugebėjome pasirinkti kiek kokybiškesnių vokiškų ginklų, kuriuos radome priešo pozicijose, tad tolimesnė kova jau buvo daugiau ar mažiau aiški. Netrukus pasiekiamo dar vieną 18 taškų pergalę, antras raundas baigėsi rezultatu 108 — 90 „PC Klubu“ naudai.

Pasibaigus kovai, mūsų džiaugsmui nebuvo ribų, tačiau dauguma prisipažino, kad rankų drebulys dar nepaėjo, o mūsų jau laukė „Šturmas“ ir nauja kova...

KERŠTO DEMONAI VS ŠTURMAS (ROUND 1)

„Šturmo“ komanda braukė žemėlapius taip, kaip ir tikėjomės, tad visi lengviau atsikvėpėme, supratę, kad žaisime mp_dawnville. Šiam žemėlapiui buvo parengtas ganėtinai banalus planas — pirmąjį raundą žaidžiant už sąjungininkus, laikytis viename iš žemėlapyje esančių namų. Iš jo pulkiai matoma didžioji kovos lauko dalis, o labai efektyviai jo apsaugai pakanka 3 žmonių, tuo tarpu, vienas likęs žaidėjas galės veikti priešo, susikoncentravusio į namą, užnugarį. Žaidžiant už vokiečius, tikėjomės kiek apkvailinti oponentą. Spėjome, kad laimėję pirmąją kovą, itikinsime oponentus stengtis užimti tą patį namą antroje kovoje, tai reikėtų, kad jie taptų itin lengvais taikiniais mūsų komandos šauliams, naudojantiems KAR-97 ir efektyviai šaudantiems per visą žemėlapią ilgį.

Kova prasidėjo. Viskas vyko ištis taip, kaip ir planavome, neskaitant tik to, kad mirėme daug dažniau, nei tikėjomės. Vis dėlto „Šturmo“ ko-

Pradinis „PC Klubas“ komandos sąstatas:

PCK VYR. REDAKTORIUS ARTŪRAS — ARTOJAS

PCK REDAKTORIUS RIČARDAS — REZIDENTAS

PCK DIZAINERIS GEDIMINAS — WIZARDS

PCK DRAUGAS, ŽURNALO „HAKERIS“ REDAKTORIUS ARNAS — UNTITLED

PCK DRAUGAS, ŽURNALO „HAKERIS“ DIZAINERIS ANDRIUS — SLAKTEREIKA

mandos nariai mirdavo kiek dažniau. Jokių labai ypatingų pasikeitimų tolimesnėje eigoje nebuvo — jie puolė, mes gynėmės, taškų skirtumas beveik visą laiką buvo toks pats. Raundas baigėsi rezultatu 78 — 67 mūsų naudai. Viso labo 11 taškų, tačiau mes tikėjome, kad antras raundas mums bus lengvesnis.

KERŠTO DEMONAI VS ŠVINO BROLIAI (ROUND 2)

Ir neklydome! Antrasis raundas prasideda taip, kaip ir tikėjomės. Oponentai apsiginkluoja sunkiais BAR bei greitaisiais „M1 Garand“ bei isivirtina name ir jo apylinkėse. Pasiunčiame WiZaRdS su jo numylėtuju „Gewehr43“ paerzinti „Šturmo“, atakuojant iš kairės, o patys apsiginklave KAR-97 isivirtiname tolimiausiame nuo namo žemėlapijo gale ir susiorganizuojame mini tira. Taškai augo kaip ant mielu, ir tai palaužė oponentus, jie ėmė blaškytis ir ieškoti vietos, kur perkelti kovą. Buvo įvairių bandymų, kurių efektyviausias, mūsų galva, buvo tolimojo šiaurės rytu kampo užėmimas, verčiantis mus atakuoti žygiuojant atviru keliu. Kuri laiką mus skriaudė, bet nestipriai. Po kurio laiko Artojas apėjo oponentus iš užnugario ir oponentų pozicijose atliko keletą šlovingu „Bash“ smūgių (kai prisėlini prie priešo ir užmuši jį buožės pagalba). Toks drastiškas poelgis išva-

rė oponentus iš šios vietovės. Vėliau oponentai bandė užimti netoliese esančias kapinaites ar tą patį namą, tačiau komandai pritrūko darnos, jie lakstė be jokios tvarkos ir organizacijos, tad tapo lengvais taikiniais visiems mūsų komandos atstovams. Ilgainiui žaidimas tapo medžiokle, suteikusia visiems mums daug smagių akimirų. Kova baigėsi rezultatu 83 — 57 mūsų naudai.

Štai taip :).

TOLIMESNI TURNYRAI

Pasibaigus šiam žiemos turnyrui ir finalui, neilgai trukus, „Impress“ pranešė, kad lyga nutraukiama, tad pavasario, vasaros ir rudens sezonų nebus. „Impress“ žada ir toliau rengti atskirus „Counter Strike“ turnyrus bent kartą per pusmetį. Klubas nusprendė pabandyti paeksperimentuoti su žaidimais ir surengti keletą kitų, labiau sportinių žaidimų čempionatų, tokių kaip avia-simuliaciniai „IL-2“, futbolo „FIFA 2005“, krepšinio „NBA 2005“, ralio ar kitų lenktynių. Tikimasi, kad tokie labiau ne „hardcore“ žaidėjams artimi žaidimai sutrauks ne tik daugiau dalyvių turnyre, bet ir žiūrovų. Kol kas jokių detalesnių planų nepaskelbta. Mes ir toliau pasi-stengsime patys dalyvauti turnyruose ir apie viską būtinai papasakosime jums.



SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

one
extremely mobile



VOKALINIŲ MELODIJŲ TOP

1	Motociklo garsas: Brum brum NAUJA!	145379622
2	Dainelė: Trjam trjam	145029622
3	Seno telefono skambutis	138089622
4	Policijos patrulis: 7-tas kviečia Centrą	143339622
5	James Brown: I Feel Good	120239622
6	Serega: Juodas bumeris	126889622
7	O-Zone: Dragostea Din Tel	120249622
8	Automobilių signalizacija NAUJA!	145389622
9	Bomfunk MC's: Freestyler	120779622
10	Rammstein: Du Hast	127019622

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ

[sitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima Omnitel, Bitės GSM ir Tele2 klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIŲ vartotojus.

Nusiųskite žinutę su vokalinės melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** C65, SL65. **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6230, 6260, 7260.

TOP ŽAIDIMAI

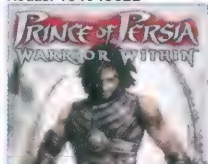
Kodas: 133889622



Nelegalios lenktynės didžiausių pasaulio miestų gatvėse: Tokijuje, Niujorke, Londone...

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250
SONY ERICSSON T610, T630

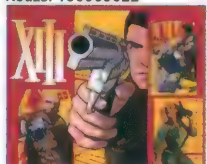
Kodas: 134049622



Dabar kovosi dviem kardais ir rodyti vikrumo stebuklus, kad įveiktum visus priešininkus.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250
SONY ERICSSON T610, T630

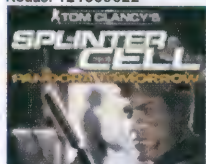
Kodas: 106569622



Susišaudymas vyksta tuščioje pakrantėje, priešų buveinėje, KGB ofise, banke ir net kalejime.

NOKIA 3100, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250
SONY ERICSSON T630

Kodas: 121889622



Puikios dinamikos konspiracinis žaidimas su pavojingomis slaptomis užduotimis ir misijomis.

NOKIA 2650, 3100, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250
SONY ERICSSON T610, T630

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ

[sitikinkite, kad įjungta GPRS paslauga. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIŲ vartotojams. Žinutę su kodu nusiųskite į numerį **1344**. Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimą atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone Naršyklė - Paslaugų dėžutė (Nokia) arba Pranešimai - nauji WAP puslapiai - gauti pranešimai (Sony Ericsson).

LOGOTIPAI

147829622	145749622	147789622	147759622
1209622	122769622	589622	14789622
145739622	145719622	145609622	145589622
134849622	40329622	101769622	133809622
12109622	12119622	5149622	105509622

SIUNTINUKAS DRAUGUI

- 1 Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus ir žaidimus). Perskaityk jos instrukciją.
- 2 Žinutėje po kodo palik tarpą ir įvesk gavėjo telefono numerį (pvz., 7019622 6XXXXXX).

[sitikink, ar draugo telefonas tinka šiai paslaugai ir, jei reikia - ar įjungtas GPRS.

ATVIRUKAI

46119622	148279622	148229622
13659622	17519622	136469622
131149622	124569622	84859622
142079622	126169622	33749622
112459622	146179622	37659622
35619622	126049622	88049622
146239622	142229622	140569622

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, AR ATVIRUKĄ

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kodo pridėkite raidę S (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, C55, C60, C65, M55, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, X120, X450, P730

FONO PAVEIKSLĖLIAI

146539622	83839622	106329622	101549622	147209622	146589622	146469622
147109622	83789622	146649622	127379622	103249622	138729622	

KAD GAUTUMĖTE PAVEIKSLĖLĮ

[sitikinkite, kad įjungta telefono GPRS paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIŲ vartotojams.

Žinutę su paveikslėlio kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite fono paveikslėlį.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650. **SAMSUNG** C110, C200, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E630, E700, E710, E800, E820, P510. **SIEMENS** A60, A65, C60, C65, M55, M60, S55, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ

[sitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIŲ vartotojams.

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1323**. Kodo gale pridėkite P (pvz., 3689622p).

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3510, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650. **SAMSUNG** C100, C200, C110, D500, X100, X120, X450, X460, X600, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** A60, A65, C55, C60, C65, C66, C68, C69, C70, C71, C72, C73, C74, C75, C76, C77, C78, C79, C80, C81, C82, C83, C84, C85, C86, C87, C88, C89, C90, C91, C92, C93, C94, C95, C96, C97, C98, C99, C100, C101, C102, C103, C104, C105, C106, C107, C108, C109, C110, C111, C112, C113, C114, C115, C116, C117, C118, C119, C120, C121, C122, C123, C124, C125, C126, C127, C128, C129, C130, C131, C132, C133, C134, C135, C136, C137, C138, C139, C140, C141, C142, C143, C144, C145, C146, C147, C148, C149, C150, C151, C152, C153, C154, C155, C156, C157, C158, C159, C160, C161, C162, C163, C164, C165, C166, C167, C168, C169, C170, C171, C172, C173, C174, C175, C176, C177, C178, C179, C180, C181, C182, C183, C184, C185, C186, C187, C188, C189, C190, C191, C192, C193, C194, C195, C196, C197, C198, C199, C200, C201, C202, C203, C204, C205, C206, C207, C208, C209, C210, C211, C212, C213, C214, C215, C216, C217, C218, C219, C220, C221, C222, C223, C224, C225, C226, C227, C228, C229, C230, C231, C232, C233, C234, C235, C236, C237, C238, C239, C240, C241, C242, C243, C244, C245, C246, C247, C248, C249, C250, C251, C252, C253, C254, C255, C256, C257, C258, C259, C260, C261, C262, C263, C264, C265, C266, C267, C268, C269, C270, C271, C272, C273, C274, C275, C276, C277, C278, C279, C280, C281, C282, C283, C284, C285, C286, C287, C288, C289, C290, C291, C292, C293, C294, C295, C296, C297, C298, C299, C300, C301, C302, C303, C304, C305, C306, C307, C308, C309, C310, C311, C312, C313, C314, C315, C316, C317, C318, C319, C320, C321, C322, C323, C324, C325, C326, C327, C328, C329, C330, C331, C332, C333, C334, C335, C336, C337, C338, C339, C340, C341, C342, C343, C344, C345, C346, C347, C348, C349, C350, C351, C352, C353, C354, C355, C356, C357, C358, C359, C360, C361, C362, C363, C364, C365, C366, C367, C368, C369, C370, C371, C372, C373, C374, C375, C376, C377, C378, C379, C380, C381, C382, C383, C384, C385, C386, C387, C388, C389, C390, C391, C392, C393, C394, C395, C396, C397, C398, C399, C400, C401, C402, C403, C404, C405, C406, C407, C408, C409, C410, C411, C412, C413, C414, C415, C416, C417, C418, C419, C420, C421, C422, C423, C424, C425, C426, C427, C428, C429, C430, C431, C432, C433, C434, C435, C436, C437, C438, C439, C440, C441, C442, C443, C444, C445, C446, C447, C448, C449, C450, C451, C452, C453, C454, C455, C456, C457, C458, C459, C460, C461, C462, C463, C464, C465, C466, C467, C468, C469, C470, C471, C472, C473, C474, C475, C476, C477, C478, C479, C480, C481, C482, C483, C484, C485, C486, C487, C488, C489, C490, C491, C492, C493, C494, C495, C496, C497, C498, C499, C500, C501, C502, C503, C504, C505, C506, C507, C508, C509, C510, C511, C512, C513, C514, C515, C516, C517, C518, C519, C520, C521, C522, C523, C524, C525, C526, C527, C528, C529, C530, C531, C532, C533, C534, C535, C536, C537, C538, C539, C540, C541, C542, C543, C544, C545, C546, C547, C548, C549, C550, C551, C552, C553, C554, C555, C556, C557, C558, C559, C560, C561, C562, C563, C564, C565, C566, C567, C568, C569, C570, C571, C572, C573, C574, C575, C576, C577, C578, C579, C580, C581, C582, C583, C584, C585, C586, C587, C588, C589, C590, C591, C592, C593, C594, C595, C596, C597, C598, C599, C600, C601, C602, C603, C604, C605, C606, C607, C608, C609, C610, C611, C612, C613, C614, C615, C616, C617, C618, C619, C620, C621, C622, C623, C624, C625, C626, C627, C628, C629, C630, C631, C632, C633, C634, C635, C636, C637, C638, C639, C640, C641, C642, C643, C644, C645, C646, C647, C648, C649, C650, C651, C652, C653, C654, C655, C656, C657, C658, C659, C660, C661, C662, C663, C664, C665, C666, C667, C668, C669, C670, C671, C672, C673, C674, C675, C676, C677, C678, C679, C680, C681, C682, C683, C684, C685, C686, C687, C688, C689, C690, C691, C692, C693, C694, C695, C696, C697, C698, C699, C700, C701, C702, C703, C704, C705, C706, C707, C708, C709, C710, C711, C712, C713, C714, C715, C716, C717, C718, C719, C720, C721, C722, C723, C724, C725, C726, C727, C728, C729, C730, C731, C732, C733, C734, C735, C736, C737, C738, C739, C740, C741, C742, C743, C744, C745, C746, C747, C748, C749, C750, C751, C752, C753, C754, C755, C756, C757, C758, C759, C760, C761, C762, C763, C764, C765, C766, C767, C768, C769, C770, C771, C772, C773, C774, C775, C776, C777, C778, C779, C780, C781, C782, C783, C784, C785, C786, C787, C788, C789, C790, C791, C792, C793, C794, C795, C796, C797, C798, C799, C800, C801, C802, C803, C804, C805, C806, C807, C808, C809, C810, C811, C812, C813, C814, C815, C816, C817, C818, C819, C820, C821, C822, C823, C824, C825, C826, C827, C828, C829, C830, C831, C832, C833, C834, C835, C836, C837, C838, C839, C840, C841, C842, C843, C844, C845, C846, C847, C848, C849, C850, C851, C852, C853, C854, C855, C856, C857, C858, C859, C860, C861, C862, C863, C864, C865, C866, C867, C868, C869, C870, C871, C872, C873, C874, C875, C876, C877, C878, C879, C880, C881, C882, C883, C884, C885, C886, C887, C888, C889, C890, C891, C892, C893, C894, C895, C896, C897, C898, C899, C900, C901, C902, C903, C904, C905, C906, C907, C908, C909, C910, C911, C912, C913, C914, C915, C916, C917, C918, C919, C920, C921, C922, C923, C924, C925, C926, C927, C928, C929, C930, C931, C932, C933, C934, C935, C936, C937, C938, C939, C940, C941, C942, C943, C944, C945, C946, C947, C948, C949, C950, C951, C952, C953, C954, C955, C956, C957, C958, C959, C960, C961, C962, C963, C964, C965, C966, C967, C968, C969, C970, C971, C972, C973, C974, C975, C976, C977, C978, C979, C980, C981, C982, C983, C984, C985, C986, C987, C988, C989, C990, C991, C992, C993, C994, C995, C996, C997, C998, C999, C1000, C1001, C1002, C1003, C1004, C1005, C1006, C1007, C1008, C1009, C1010, C1011, C1012, C1013, C1014, C1015, C1016, C1017, C1018, C1019, C1020, C1021, C1022, C1023, C1024, C1025, C1026, C1027, C1028, C1029, C1030, C1031, C1032, C1033, C1034, C1035, C1036, C1037, C1038, C1039, C1040, C1041, C1042, C1043, C1044, C1045, C1046, C1047, C1048, C1049, C1050, C1051, C1052, C1053, C1054, C1055, C1056, C1057, C1058, C1059, C1060, C1061, C1062, C1063, C1064, C1065, C1066, C1067, C1068, C1069, C1070, C1071, C1072, C1073, C1074, C1075, C1076, C1077, C1078, C1079, C1080, C1081, C1082, C1083, C1084, C1085, C1086, C1087, C1088, C1089, C1090, C1091, C1092, C1093, C1094, C1095, C1096, C1097, C1098, C1099, C1100, C1101, C1102, C1103, C1104, C1105, C1106, C1107, C1108, C1109, C1110, C1111, C1112, C1113, C1114, C1115, C1116, C1117, C1118, C1119, C1120, C1121, C1122, C1123, C1124, C1125, C1126, C1127, C1128, C1129, C1130, C1131, C1132, C1133, C1134, C1135, C1136, C1137, C1138, C1139, C1140, C1141, C1142, C1143, C1144, C1145, C1146, C1147, C1148, C1149, C1150, C1151, C1152, C1153, C1154, C1155, C1156, C1157, C1158, C1159, C1160, C1161, C1162, C1163, C1164, C1165, C1166, C1167, C1168, C1169, C1170, C1171, C1172, C1173, C1174, C1175, C1176, C1177, C1178, C1179, C1180, C1181, C1182, C1183, C1184, C1185, C1186, C1187, C1188, C1189, C1190, C1191, C1192, C1193, C1194, C1195, C1196, C1197, C1198, C1199, C1200, C1201, C1202, C1203, C1204, C1205, C1206, C1207, C1208, C1209, C1210, C1211, C1212, C1213, C1214, C1215, C1216, C1217, C1218, C1219, C1220, C1221, C1222, C1223, C1224, C1225, C1226, C1227, C1228, C1229, C1230, C1231, C1232, C1233, C1234, C1235, C1236, C1237, C1238, C1239, C1240, C1241, C1242, C1243, C1244, C1245, C1246, C1247, C1248, C1249, C1250, C1251, C1252, C1253, C1254, C1255, C1256, C1257, C1258, C1259, C1260, C1261, C1262, C1263, C1264, C1265, C1266, C1267, C1268, C1269, C1270, C1271, C1272, C1273, C1274, C1275, C1276, C1277, C1278, C1279, C1280, C1281, C1282, C1283, C1284, C1285, C1286, C1287, C1288, C1289, C1290, C1291, C1292, C1293, C1294, C1295, C1296, C1297, C1298, C1299, C1300, C1301, C1302, C1303, C1304, C1305, C1306, C1307, C1308, C1309, C1310, C1311, C1312, C1313, C1314, C1315, C1316, C1317, C1318, C1319, C1320, C1321, C1322, C1323, C1324, C13

Ši kartą nusprendėme vėl žvilgtelėti „i šoną“ ir papasakoti apie konsolių žaidimus. Ikvėpti didelės NPC istorijos apie „GTA: San Andreas“ pasisekimo, papasakosime apie keletą pačių idomiausių jau pasirodžiusių ar šiuo metu pasirodančių žaidimų konsolėms, kurie kiek vėliau žada atkelti ir į PC. Taigi labiausiai sužavėję konsolių darbai, priverstę pavydėti prie TV sėdintiems žaidėjams ir laukti šių žaidimų pasirodymo kompiuteriuose.



Iš konsolių



HALO 2

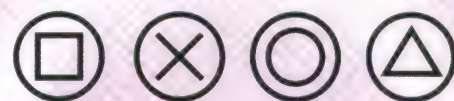
✕ Pirmasis „Halo“ į asmeninių kompiuterių gyvenimą išties ėleido grynoro ir „PC Klube“ tapo geriausiu 2003-ųjų metų FPS. Iš pradžių išleistas ant Xbox konsolės, žaidimas buvo liaupsinamas, giriamas, kaip geriausias iš geriausių, ir tik praėjus ilgam laiko tarpui, jis išžengė ir į PC gretas. Praėjusiu metų pabaigoje Xbox vartotojai gavo „Halo 2“ – žaidimas staigiai tapo hitu ir sugeneravo toki ne tik žaidėjų, bet ir likusios visuomenės dėmesį, kokio iki šiol nebuvo jokiam žaidimui. Kaip ir su pirmąja dalimi, kūrėjai „Bungie“ žada nenuvilti ir PC žaidėjų. Kad ir daug vėliau, tačiau tikėtis antrosios „Halo“ dalies pasirodymo išties verta.



„Halo 2“ istorija tęsiasi nuo tos vietos, kur baigėsi pirmoji, ir žada išties beprotiškus nuotykius. Siužeto naujovių bus nemažai, vien žinant, kad nuo šiol turėsime ne tik dvi priešų stovyklas, „Covenants“ ir „Flood“, bet ir trečiąją — „Brutes“, o kartu su jais atkeliauo ir jų ginkluotė bei naujos transporto priemonės, taigi žada būti ištis karšta. Žaidimas mums siūlo ir krūvas nematytų naujų ginklų, ir pakeitusių išvaizda senųjų bei, žinoma, dar daugiau transporto priemonių. Pirmoje dalyje buvusios transporto priemonės tapo patobulintos ir nuo šiol kiekviena jų nebebus tokia nepažeidžiama ir deformuosis nuo jai daromos žalos. Viena iš idomiesnių naujovių yra naujas žaidimo ginklas „Energy Sword“, kuris ivelia gan nemažą sumaištį žaidimo veiksmui. Kardas — bene galingiausias antrosios dalies ginklas, su juo mes akimirksniu atsirandame prie netoliese esančio priešo ir dažniausiai sužeidžiame jį mirtinai. Daugelyje situacijų jis daug naudingesnis nei tolimieji ginklai, tačiau jį nebus taip lengva gauti.



Preview



šiu statinę ar susprogdinti netoliese jų esantį sprogstamą objektą.

Žinant, kad „Halo 2“ išties smarkiai mėgiamas online žaidimo batalijose, verta tikėtis, kad kūrėjai smarkiai patobulins „multiplayer“ galimybes. Xbox žaidėjai jau pirmosiomis žaidimo išleidimo dienomis užplūdo Xbox live tinklą ir nuolat mėgaujasi tinklo batalijomis. PC žaidėjų „online“ tinklo galimybės neginčijamai didesnės, todėl lieka tikėtis, kad „Bungie“ išnaudos jas tinkamai ir priverts ilgam pamilti šį žaidimą.

„Halo 2“ grafika bei garsai dar puikšni nei pirmtake. Vienas iš pirmosios dalies minusų buvo pernelyg dideli

Žaidimas vėl gi pasiūlys milžiniškas aplinkas, galybę ginklų bei didelę įvairovę transporto priemonių — patikrinta sėkmės formulė, kuria pradėjo naudoti vis daugiau žaidimų, tačiau „Halo 2“ tai daro bene geriausiai iš visu. Veiksmai žaidime išties greiti, ir kartais net sunku susigaudyti, kas vyksta aplink mus — vieną akimirka atrodo, kad kova baigta ir priešai nugalėti, bet netyčia pasirodo netoliese buvęs priešas bei savo kontrataka priverčia mus pasiduoti. Galimybės kovoti su priešais išties didelės, galima netgi panaudoti nuostabią žaidimo fiziką ir ginklų pagalbą užmesti ant prie-



žaidimo reikalavimai, tačiau antrojo reikalavimai gali būti dar didesni, kadangi grafika žada nuo šiol būti dar ryškesnė bei gražesnė, aplinkos didesnės, animacija bei efektai nuostabesni. Žinant šiuolaikinių PC galimybes, galima tikėtis žymiai išpūdingesnės grafikos, nei matėme ją Xbox konsolėje. Muzika šiek tiek pakeitė stilių, ir simfonines melodijas antrojoje dalyje keičia įvairūs puikiai skambantys roko gabalai.

Beliaka tikėtis, kad „Bungie“ ir ši karta nenuvils PC žaidėjų ir išleis antrašą „Halo“ dalį. Nors oficialių patvirtinimų iš kompanijos dar nėra, tačiau gandai sklaido, kad žaidimo galime sulaukti metų pabaigoje, prieš šventinį sezoną.

Hill

KURĖJAS: „BUNGIE“

PASIRODĖ XBOX: 2004-11-04

PASIRODĖ PC: NEPATVIRTINTA



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

✕ Kartais, norint suprasti dabartį ar net ateitį, nebūtina bandyti ieškoti atsakymų, gilintis į ką nors. Jų nebus. Kartais užtenka paprasčiausiai grįžti į praeitį. Į tą momentą, nuo ko viskas ir prasidėjo. Tik žinant savo padarytas klaidas, galima padaryti išvadas. Taigi, 1960 metai. Nauji nesutariamai tarp JAV ir Rusijos. Gresia Trečiasis pasaulinis karas. Kažkam — tai puiki proga pasipelnyti, kažkam — atrasti senus prisiminimus, o kažkam tai bus pirmasis ir paskutinis išbandymas, auka ir netektis. Tad kurių stovyklai priklausysim mes ?

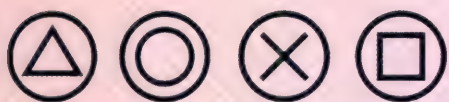
Nuo šiol visi tampame didžiosios žaidimų legendos sugrįžimo liudininkais. Kiek daug paskalų per visą tą laiką teko girdėti, nuomonių nesutapimo ir kritikos. Kiek daug... Bet pagaliau jis čia. Užkariavęs „PlayStation 2“ konsolę, ruošiasi išskleisti sparnus skrydžiui į PC. Turbūt, paskutini šios kartos laikais. Užkopęs į pačią viršūnę, ir nenugalėtas, didysis MGS lauks perkėlimo į jau „PlayStation 3“ bei atnaujintą PC, na, o aš skubu pasidalinti savo išpūdžiais iš konsolės, kurių, tikiu, bus kur kas daugiau, pažaidus PC versiją.

Pats siužetas iš dalies gali priminti naująjį filmą „Elektra“. Žaidime veiks slapta organizacija pavadinimu „The Cobras“. Tai šešių asmenų grupė, kurių vardai išreiškia karo lauke sukeliamas emocijas. Jos tikrai nebus teigiamos, pvz., Skausmas („The Pain“) ar Niršis („The Fury“). Susitikimai su jais bus perkelti į dar nematytas kovas su bosais, o pats jų apipavidalinimas tikrai žavintis ir netikėtas. Taip pat žaidime žadama naujų „stealth“ judesių ir manevrų. Galėsite tiek tyliai perpjauti gerklę ir judėti toliau, tiek įbėgti ir visus iš-

šaudyti (visai kaip „Hitman“ serijoje). Viena iš naujovių yra ir tai, kad čia bus nepaprastai gilus tikroviškumo skonis. Jei netyčia nukrisite nuo medžio, galite susilaužyti koją ar ran-

ką, tuomet teks gydytis ir dėtis tvarsti, kas bus prieinama aktyvavus „Cure“ langą. Čia jūsų veikėjo sužeistos vietos bus nufotografuotos rentgenu. Dar nustebino tai, jog





Preview



vietoje, nurodys procentinis matuoklis. Kalbant apie patį žaidimo arkliuką — „Metal Gear“a — jis čia bus kiek neįprastas. Kova su juo taip pat. Žinoma, kad nenuobodžiautumėte ir „sausai“ neleistumėte laiko, kūrėjai jums skuba pateikti žavias ir protin-

gas partnere — agentę Evą. Užtikrinu, abejoju, pamačius ją, neliks nė vieno (tai galioja tik vyriškos lyties žaidėjams :)). Kalbant apie ginkluotę, nieko nuostabaus sutikti neteks. Tipiniai pistoletai, duslintuvai, AK-47 ir panašiai. Tačiau, kas be ko, pa-

norint išgyventi, ne tik reikės būti atsargiems, bet ir patiems medžiotis maistu. Tai bus ir gyvatės, ir krokodilai, ir paukščiai, ir dar daug skirtingų gyvūnų. Kai kurie bus žali, kai kurie nuodingi. Visa tai taip pat gali sukelti veikėjui skausmą, kurį teks numalšinti vaistais.

Žinoma, čia beveik nebeliks bazių ir įvairiausių misijų pastatuose — nuo šiol džunglės bus jūsų ginklas, namai ir priedanga. Nebeliks ir radaro, tiksliai nurodančio jūsų esamą padėtį — teks naudotis kiek primityvesniais prietaisais. Pasislėpti ar, liaudiškai tariant, „tapti nematomais“, galėsite užsidėję skirtingus kostiumus ar veido kaukes. Kiek gerai esate užsimaskavęs tam tikroje



grindinė „geimplėjas“ detalė liks „stealth“ bei jo panaudojimas, todėl pernelyg įsijausti nepavyks.

Taip pat žaidime bus atskleista daug pirmosiose dalyse užmintų mįslių. Pvz., kas gi toks buvo Didysis Bosas, kodėl yra raištis ant jo dešniosios akies, arba kas gi toks iš tikrųjų Ocelotas. Susisiekimai tarp jūsų ir generolo arba draugo vyks kodelo pagalba. Panašiai vyks ir išsagejojimas, tik čia jūsų lauks naujas siurprizas. Dar privalau paminėti, kad šioje dalyje bus pats rimčiausias ir geriausias siužetas visoje serijoje. Pasiėmęs pirmojo MGS dvasią ir siužetinius privalumus, antrojo techninė bei vizualinė pusė ir viską žymiai patobulins, žaidimas tapo nepaprastai geras ir patrauklus. Maža to, tai neabejotinai yra vienas iš tų žaidimų, kurie būtinai privalo puikuotis visų žaidėjų „Must Have“ sąrašuose. Lieka tikėtis, kad PC platformai bus išleistas ne mažiau geras ir patrauklus žaidimas, o gal net ir patobulintas... Ką gi, laukiame ir tikimės!

Kyo

KURĖJAS: KONAMI

PASIRODĖ PS2: 2005-03-04

PASIRODŲ PC: NEPATVIRTINTA



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

✕ Nors „Rockstar“ oficialiai nėra patvirtinusi trečiosios „Midnight Club“ serijos išleidimo PC, ankstesni šios serijos bei kiti „Rockstar“ žaidimai anksčiau ar vėliau atkeliavo ir į kompiuterius, taigi galime drąsiai tikėtis sulaukti ir šių lenktynių.

Naujausias „Midnight Club“ frančizės žaidimas tęsia naktinių važinėjimų per įvairius pasaulio miestus tematiką. Ši karta žaidimas iš viso turės keturis režimus: karjeros, arkadinį, kruizą ir jau tampanti madingu online. Karjeroje galėsime išsikovoti sau vardą lenktynių pasaulyje, arkadoje — tiesiog smagiai pasivaržyti su oponentais, kruize — savotiškai pasikrinti jėgas ir pasirengti tik-

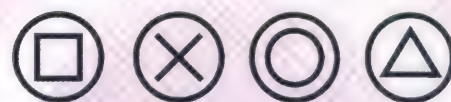
rosioms kovoms, na, o online režime galėsime susirungti su žaidimo vartotojais visame pasaulyje.

Iš karto reikia pasakyti, kad arkadinio režimo lenktynių sukeliamas pojūtis beveik niekuo nesiskiria nuo ankstesnių žaidimo dalių — tiesiog reikia atvažiuoti iš vieno taško į kitą, aplenkus visus varžovus. Žaidimo trasose galėsite rasti dešimtis „shortcut'ų“





Preview



[apvažiavimų], kurių išmanymas žymiai padės jums lenktynėse. Kad pasinaudotumėte vienais, reikės tiesiog gerų vairavimo įgūdžių, kitiems bus reikalingas geras nitro, kad galėtumėt perskristi tam tikras vietas.

Žaidimo valdymas išliko toks pat. Apskritai, „Midnight Club“ frančizės ypatumu visuomet buvo lengvas, geras arkadinio stiliaus valdymo ir fizikos mišinys, o paties žaidimo lenktynių mode-

lis siūlo nuotykingą, greitą važiavimą ir tuo pačiu metu idomų miestų tyrinėjimą.

Bendradarbiavimo su garsiu „DUB Magazine“ dėka, „Rockstar“



Žaidimo grafinis variklis išliko tas pats, su nežymiu detalių kiekiu padidiniu. Milžiniški miestai atrodo beveik realūs, turi šimtus apvažiavimų, spalvų ir žinoma, skubančių savo reikalais vairuotojų. Tačiau tikrosiomis žaidimo žvaigždėmis išlieka mašinos, stebinančios joms panaudotų poligonų skaičiumi. Ypač gerai tai matosi redaktoriuje. O pats nepakartojamas lenktynių pojūtis yra tuomet, kai 100km/h greičiu lekiam per miestą, įjungę pirmojo asmens vaizdą...

Žaidimo garso takelis vis dar kuriamas, nors garso efektai jau padaryti. Dar turime vilčių, kad „Rockstar“ panaudos žaidime licencijuotą muziką, nes tai pridėtų ypatingo smagumo žaidžiant, juk taip smagu buvo antroje dalyje važinėti Paryžiaus gatvėmis klausantis „Miss Kittin“ :).

„Midnight Club 3: DUB Edition“ labai sėkmingai žygiuoja prie to, kad taptų geromis lenktynėmis. Labai geromis. Žymūs „geimplėjus“ ir grafikos patobulinimai, taip pat bendradarbiavimas su „DUB Magazine“ daro šį žaidimą tikrai unikaliu savo žanre. Tikėkimės sulauksime jo ne tik konsolėse, bet ir PC.

naujajame žaidime panaudojo vieną išpūdingiausių licencijuotų sportinių mašinų kiekį. Be to, aptiksime nemažai ir sunkvežimių, dviračių, motociklų, ir klasikinių senų modelių. Naujovė žaidime — mašinų redaktorių, kuris, vėl gi bendradarbiavimo su DUB dėka, yra labai idomus. Daugybė naujų detalių, paveikslukų, variklių ir kitų svarbių mašinos „sveikatai“ dalių kiekis yra tikrai išpūdingas. Kam to reikia, paklauskite jus? O tam, kad žaidžiant online, turėtumėt kaip įmanoma daugiau galimybių būti unikaliu, nepanašiu į joki varžovą. Žinoma, tam, kad galėtumėt nusipirkti prabangiausias detales, reikės labai ir labai pasistengti karjeros režime.



KORĖJAS: „ROCKSTAR“

PASIRODO PS2 IR XBOX: 2005-04-12

PASIRODO PC: NEPATVIRTINTA

△○×□ Iš Konsolių □×○△ FABLE : THE LOST CHAPTERS



Žinia, kuri pradžiugins visus, yra ta, kad paskelbtas žaidimo perkėlimas į PC. Kūrėjai nusprendė, kad iš žaidimo galima „išspausti“ daugiau ir ėmėsi darbu prie naujojo „Fable : The Lost Chapters“. Perkeldami jie žada žaidimą padaryti žymiai didesni bei išsamesni, bet tikslų detalių neatskleidžia. Žinoma, siužetas nesikeis nuo pamatu, bet turėtų būti papildytas.

„Fable“ pasakoja apie jauną berniuką, kuris netenka savo artimųjų per banditų isiveržimą į kaimą. Paimitas į herojų gildiją, jis mokomas

kovo menu, įvairių tik herojams būdingų savybių, ir, jas išmokęs, imasi valyti pasaulį nuo blogio. Mes būsime vaiko likimo kalviai. Bėgant laikui, jis augs, ims linkti į gerąją arba blogąją pusę ir visas jo likimas priklausys nuo mūsų, kadangi mes turėsime galimybę nulemti jo ateitį.

Jau žaidimo „Xbox“ versija mums mums pradėdavo augti ragai, veidas raukšlėdavosi, keisdavo spalvą. Tuo tarpu, būdami geri, išlaikydavome dorą veidą. Kovos palik-

× Praėjo jau gan nemažai laiko nuo tada, kai „Xbox“ vartotojai džiaugėsi Pyter'io Moulinex'o pasaka „Fable“. Žaidimas žadėjo būti geriausiu, tačiau nerealizavo visko, kas buvo suplanuota, bet žaidėjų jis išties nenuvylė — „Fable“ tapo vienu geriausiu „Xbox“ žaidimų ir netgi vienu geriausiu visų laikų RPG.



davo ne vieną randą ant mūsų kūno, o apsikanę pas kirpėją, galėdavom keisti savo šukuoseną. Be išvaizdos kitimo žaidimas siūlo be galo daug užsiėmimų. Turėjome galimybę ieškoti lobio, žvejoti, pirkti namus ar netgi vesti žmoną. Turint omenyje, kad žaidimas žada plėstis, galima tikėtis naujų užsiėmimų „Fable“ pasaulyje ir kitų naujovių atsiradimo.

Pagrindinis žaidimo siužetas buvo tarsi tikra pasaka. Kiekviena užduotis buvo nepanaši į kitas, sulig

kiekviena nauja aplinka galima buvo tikėtis staigmenų. Žaidimas nepaliaujamai krėtė išdaigas ir niekaip nepalikdavo mūsų likimo ramybės, nuolat iškrėsdamas naujus pokštus. Iki paskutinės akimirkos mūsų likimas nebuvo aiškus, ir kartais atrodydavo, kad jau viskas baigta, bet mums likimas ir vėl pakišdavo koją.





Preview



Žaidimo grafika bei garsai buvo vienos stipresnių pusių. Veikėjo detalumas nepakartojamas, „Fable“ pasaulio vaizdai vertė ne karta jais grožėtis ir juos prisiminti. Muzika buvo viena nuostabiausių, tarsi tiesiai iš pasakos. Kūrėjai žada pagerinti grafiką dar labiau, nei ją matėme „Xbox“ konsolėje.

Vienintelis „Fable“ minusas buvo jo trukmė. Pyter'io Moulinex'o pasaka buvo išties trumpa, nors ir labai kokybiška. Žaidimas paliko žaidėją, norinti daugiau, tačiau tai tebuvo tik noras. „Fable“ buvo galima pereiti maždaug per 10 valandų, o tai, kaip RPG žaidimui, išties labai mažai.



Žinant, koks nuostabus buvo „Fable“ „Xbox“ konsolėje, nepaisant jo trumpumo, žaidimo laukiamumas kaip mat išaugo. Kūrėjų užmojai smarkiai praplėsti žaidimą bei pagerinti jo grafiką išties stebinantys. Tikėjimės, tai nebus ne iki galo įvykdytas užmojis, kaip tai nutiko su „Xbox“ versija. Nerekomenduoti „Fable“ būtų nuodėmė, ir

visi — tiek RPG fanai, tiek šio žanro nebandę turėtų susidomėti. Belieka laukti ir tikėtis, kad kūrėjai neapvils.

Hill

KŪRĖJAS: „LIONHEAD STUDIOS“
PASIRODĖ XBOX: 2004–10–08
PASIRODĖ PC: 2005 RUDUO

△○×□ Iš Konsolių □×○△ SUDEKI

✕ Aistringoji burtininkė... tvirtas šaulys.. galingas kardo meistras.. Tamsioji medžiotoja... Tai keturi herojai, kurie tamsiame kovų lauke išves tave iš proto. Apie „Sudeki“ šnekama jau nuo 2002-ųjų — Internetė vis dažniau pasirodantys reklaminiai gamintojų pareiškimai gimdė naują lojalių žaidėjų bendruomenę. Ir 2004 metais jie neliko nuvilti (tiesa, tik X-Box konsolės žaidėjai) — šiame RPG žaidime pilna visko — aibė naujų idėjų, įjungta į klasikinio RPG elementų visumą, sugeba išgauti pasakišką produktą. Jūs tik paskaitykite atsiliepimus: „Sudeki išspaudžia viską, ką tik imanoma sudėti į vieną RPG perliuką: didesnius pasaulius, daugiau galingų veikėjų bei seksualių, bet karingai nusiteikusių merginų. Ir visa tai sudėta į fantastišką realaus laiko veiksmą! Šiame apgaulių pilname pasaulyje, „Sudeki“ veikėjai tampa herojais kovoje su išdavyste, magija bei, žinoma, blogiu“.



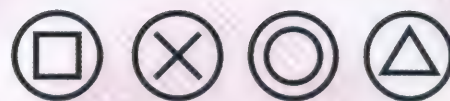
Net nežinia nuo ko pradėti: kinematografijos prikimštų epizodu, nuostabių realaus laiko kovų, neaprepiamų pasaulio plotų ar grafikos variklio, kuri „Climax“ sukūrė specialiai šiam žaidimui? Žaidimas išbandytas „Microsoft“ „juodosios dėžės“ — pritraukti milijonai RPG mėgėjų, todėl neuostabu, kad atėjo laikas ir PC variantui. Kaip ir dauguma šiandien turimų RPG žaidimų, šis išsiskiria ypatingu herojų lyties akcentavimu — keturių narių komandoje savo vietą rado ir dvi „karštos“ bei apsiginklavusios merginos.

Taigi, pradėkime nuo pačių herojų. Žaidėjas turi valdyti keturis pagrindinius veikėjus, kurie įsivelia į dviejų pasaulių — Hikaria ir Kuria — karą. Turbūt ir taip aišku, jog po šiuos du pasaulius teks daug pakeliauti, kenčiant šalti, tamsą bei kitus tavo gyvenimą apsinkinsiančius dalykus (pvz.:





Preview



šešėlių trukdžius). Pačia pradžia galima būtų laikyti Talui, vienam iš komandos narių, paskirta tyrima — išsiaiškinti, ar antikinėje šventykloje veikia demonų portalas, kuris ir kaltas dėl visų pasaulį užpuolusių negandų. Talui į pagalbą skuba gundanti bei galinga burtininkė Ailish, karanga mergina—pabaisa Buki bei ginklus dievinantis mokslininkas Elco. Šiai keturių žmonių komandai vadovauja iš rankų kardo beveik niekada nepaleidžiantis Talas. Ailish labai panaši į Hari Poteri, todėl labai smagu klausytis jos britiško akcento. Beje, nors ji ir nepasižymi ypatinga fizine jėga, Ailish turi ir slaptųjų ginklų: priešus ji nugali pasitelkusi magiją, na, o jus ši mergina tikrai nuginkluos savo išvaizda :). Buki — tai

dar viena veikėja, kuri pasiskolino keletą kovos elementų iš „X-menu“ — ginklai paslėpti jos pirštiniuose, o ir savo išvaizda ji primena kažkokią mislingą, tačiau nežmoniškai seksualią būtybę.

Kokia komanda be „moksliuko“? Elco turi mechaniizuotą ranką, tačiau nemėgsta arti-
mų ko-



vų, jam labiau patinka didelių atstumų kovos. Kiekvienas veikejas pasižymi tam tikromis galiomis, kurios gali būti naudojamos ir sprendžiant įvairius galvosūkius ne kovos metu. Talas gali judinti sunkius objektus, o Ailish sugeba panaudoti savo išsklaidymo galias ir tokiu būdu atskleisti paslėptus daiktus, kurie gali būti esminiai,

sprendžiant tam tikrą galvosūkį. Kam reikalingos Buki ir Elco slaptosios galios, papasakosime jau gavę žaidimą.

Dauguma „Sudeki“ galvosūkių ir mislių susiję su įvairiais objektais bei daiktais, durų atidarymu arba naujų zonų atradimu. Svarbu paminėti ir žaidimo universalumą. „Sudeki“ pradžugins pirmo asmens

šaudyklių mėgėjus, nes čia pasitaikys ir „Halo“ tipo kovų. Daugelyje kovų dalyvaus daugiau nei vienas iš veikėjų, tad savo nišą atras ir strategai, nes pergalę priklausys ir nuo tinkamai pasirinktos kovos strategijos. Taigi, žaidimas žada džiuginti įvairių žanrų mėgėjus.

Nors „Sudeki“ ir netaps visiškai naujos RPG rūšies pradininku, „Climax“ stengėsi išstbulinti kovos sistemą iki optimalaus kinematografijos bei realaus laiko mišinio. Pačioje kovoje veikėjai gali naudotis trijų rūšių atakomis: fizinėmis, magijos bei dvasinėmis. Įvairios jų kombinacijos gali būti panaudotos kovoje su priešininkais — „Climax“ pažada, jog kovos elementai nepabos net ir po daugumos panašių kovų. Bet kuriuo kovos momentu galima išsikviesti meniu: čia imanoma pasirinkti įvairius igūdžius bei talentus, pasinaudoti daiktais ir net pasikeisti veikėjus. Beje, tai ne naujovė, tačiau vis tiek paminėsime — įvairioms atakoms, daiktams bei igūdžiams galima suteikti trumpasias klavišų kombinacijas.

„Microsoft“ sugražino savo Xbox fanams viltį, jog nuostabus RPG pasaulis imanomas ir „juodojoje dėžėje“. Dabar laikas nustebinti ir PC vartotojus. Perspėjame, „Sudeki“ žada tapti tikru RPG atgimimu.



KURĖJAS: CLIMAX

PASIRODĖ XBOX: 2004-08-27

PASIRODĖ PC: 2005-03-25

NEWS CLUB

PARIAH

MIRTINAS virusas — dalykas nemalonus, ypač kai jis praktiškai neištirtas, o jo nešiotojas — jauna, simpatiška mergina. Jūs daktaro Džeko Meisno vaidmenyje gaunate užduotį pergabenti kriogeninį konteinerį, kuriame ši mergina yra, tyrimams į laboratoriją. Deja, kaip ir dažniausiai būna, viskas vyksta ne taip, kaip buvo planuota. Jūsų kosminis laivas patiria avariją ir atlieka priverstinį nusileidimą planetoje su pažįstamu pavadinimu Žemė, kuri tolimoje ateityje virto apytušte planeta-kalėjimu, kuriame sėdi patys bjauriausi galaktinės visuomenės niekšai. Kad neliūdėtumėte jų kompanijoje, netrukus jūs sužinote apie tai, kad dėl plintančio viruso pasekmių už 16 valandų šioje vietovėje neliks nei vienos gyvos būtybės.

mas buvo tik papildymas prie pagrindinės „multiplayer“ dalies.

Neseniai žurnalistams pademonstruoti keli žaidimo lygiai sukuria nepakartojama neišvengiamai artėjančios katastrofos ir niūrios tamsios atmosferos išpūdį. Žaidėjas tiesiog pajunta, kad išgyventi čia jam bus labai sunku. Visa tai pasiekama dėka puikių Holivudo scenaristų,

kurių vardai kol kas laikomi

paslapyje, darbo. Žaidimo eigoje uraganinį veiksma ne kartą keičia „Stealth“ misijos, ir visa tai pastovios baimės fone: bėgti, bėgti! BĖGTI! Ir kuo greičiau.

„Unreal“ varikluokas kartu su jau įprastais „Havoc“ „žaisliukais“ atrodo labai simpatiška. Vaizdas yra prisotintas detalėmis, žemėlapiai, kuriuos teko matyti, interaktyvūs, pakankamai erdvūs ir sumodeliuoti labai protingai taktine prasme — tai leidžia išnaudoti lokaciją ir žaidimo aplinkos ypatumus visais 100%.

Priešų DI pagrinda sudaro analogiškas iš žaidimo „Unreal Tournament 2004“. Laukiami susidūrimai su pajėgiais varžovais, mokančiais veikti komandoje ir naudoti vietovės topologiją priedangai. Kūrėjų teigimu, šios žaidimo sudedamosios kūrimas jau baigtas.

„Pariah“ ginklai nepasižymės didele įvairove, tačiau bus lengvai tobulinami, panaudojant specialius „energetinius branduolius“ (WEC — „weapon energy cores“). Šiuos branduolius bus galima rasti tiesiog kelyje arba pa-



siimti iš nužudytų priešų. Įdomu tai, kad tuos pačius WEC galima bus naudoti herojaus sveikatai pagerinti ir šarvų galiai padidinti.

Apie herojaus praeitį (jis daktaras) primena specialus įrenginys — „begalinė“ vaistinė. Tačiau tam, kad gyvenimas žaidėjams neatrodytų it medus, šis med-paketas turės ir šalutinių neigiamų efektų — akyse staiga viskas patamsėja, jei jūs vienu „šuo-liu“ suvartojote daugiau kaip 20 vienetų „vaistų“. Taigi teks rinktis — arba šaudyti akiai, arba slėptis po kam-pus, atkuriant brangius „hit points“.

„Multiplayer“ mūšiai žaidime taip pat bus. Išvysime neužmiršamus „Deathmatch“, „Team Deathmatch“, „Capture the Flag“ ir du naujus režimus — „Siege“ (reikia išsaugoti nuolat atakuojama priešų bazę) ir „Frontline Assault“ (primena režimą „Domination“ iš UT — reikia išsaugoti tam tikrus taškus žemėlapyje).

„Pariah“ PC ir Xbox platformose pasirodys šių metų gegužės mėnesį.



Taip prasideda „Pariah“ — „Digital Extremes“ studijos kuriama šaudyklė iš pirmojo asmens. Ši studija išgarsėjo „Unreal Tournament 2004“ žaidimo bei jo ankstesnių inkarnacijų dėka. Kūrėjai turi milžinišką patirtį idealiai subalansuotų žaidimų su pažangia grafika kūrime, taigi turime pakankamai pagrindo manyti, kad ir „Pariah“ netaps išimtimi.

Naujas žaidimas veiks patobulinto „Unreal 2“ variklio pagrindu ir naudos objektų fizikos apskaičiavimo sistemą „Havoc“. „Digital Extremes“ pabrėžia, kad šį kartą jie ketina sukurti žaidimą, skirtą visų pirma vieno žaidėjo režimui, kai, tuo tarpu, ankstesnėse dalyse šis rež-



SONY

displays *by* sony



X-Black™ technologija,
užtikrinanti puikias spalvas,
ryškų kontrastą ir grafiką

Skaitmeninis „Sony SDM-HS95P/S“ monitorius – tobulas pasirinkimas kompiuterių entuziastams, pažengusiems kompiuterių naudotojams ir kompiuterinių žaidimų mėgėjams, kurie iš asmeninio monitoriaus tikisi puikių našumo savybių, stiliaus ir vertės. Jis ypač tinkamas vaizdo įrašams redaguoti namie, daugialypės aplinkos programoms, o kasdieniam darbui kompiuteriu yra tiesiog idealus.

SDM-HS95P/S skaitmeninis monitorius suteiks jums puikią spartą, kuri reikalinga žaidimams, vaizdo įrašams ir daugialypės aplinkos programoms. Kad ir ką bedarytumėte savo kompiuteriu – žaistumėte žaidimus, žiūrėtumėte vaizdo įrašus, dirbtumėte kasdienį darbą – vaizdas bus jautrus ir aštrus. **X-Black™** LCD technologija padidina vaizdo intensyvumą, todėl vaizdo įrašai tampa pritrenkiami. Skaitmeninės įvestys užtikrina vienodai aiškų vaizdą be iškraipymų.



HS75P/HS95P

17"/19"

1280x1024, 12ms, 500 cd/m² 550:1 160°/160°

X-black LCD

Išlikokite parduotuvėse:

UAB „ALNOS BIURO SISTEMOS“, www.officet.lt, UAB „APSDODAS“, www.apsodas.lt, UAB „ARTNET KOMPIUTERIAI“, www.artkomp.lt, UAB „BMS“, www.bms.lt,
UAB „FORTAKAS“, www.fortakas.lt, UAB „INIDA“, www.inida.lt, UAB „POLISPEKTAS“, www.polispektas.lt, UAB „RALINGA IR KO“, www.ralinga.lt,
UAB „SONEX KOMPIUTERIAI“, www.sonex.lt, UAB „Skaitos kompiuterių servisas“, www.sks.lt

EMPIRE EARTH II

KOMPA NIJA „Mad Doc Software“, paveldėjusi nemažą „Stainless Steel“ darbuotojų dalį (pirmosios „Empire Earth“ dalies autoriai) ir vėliau išleidusi „add-on“a“ „The Art of Conquest“, jau kuria pilnavertį antrą frančizės žaidimą. Be to, kūrėjai tikina, kad varikluukas buvo perdarytas faktiškai iš naujo, tačiau žaidimas bus labai panašus į ankstesnį. Kaip ir ankščiau, jums teks pasirinkti vieną tautą ir praveisti ją per skirtingas epochas nuo priešistorinių laikų iki nanotechnologijų ir kosmoso užkariavimo.



Štai tos epochos: priešistorinė, akmens amžius, vario amžius, bronzos amžius, tamsieji amžiai, viduramžiai, Renesansas, imperijų epocha, pramoninė epocha, atominė epocha, skaitmeninė epocha, nanotechnologijų epocha ir kosmoso epocha. Tautų žaidime iš viso 14 — tarp jų egiptiečiai, graikai, romėnai, vokiečiai, turkai, amerikiečiai, kinai, japonai. Be specifinių dalinių ir statinių, kiekviena tauta turi savo individualius „bonusus“, o tautos, gyvenančios bendrame regione, turi vienus regioninius „bonusus“. Taip japonai turi ypatingai greitus naikintuvus (nors tikrovėje jie buvo ne greičiausi, bet manevringiausi, o aviacijoje tai dalykai ne tik skirtingi, bet ir priešingi), ir tuo pačiu Japonija, Korėja ir Kinija turi bendrą Tolimųjų Rytų šalių „bonusą“ — padidinta miesto centrų talpa. Savime suprantama, kad prie senų, pagal pirmą žaidimą žinomų „unitų“ ir technologijų bus pridėta daug naujovių.

Skirtingos epochos reikalaus skirtingų resursų. Maistas, mediena ir auksas pakankamai universalūs, o štai, pavyzdžiui, alavas (bronzos sudedamoji) ypač svarbus bronzos amžiuje. Geležis svarbi viduramžiais, vėliau pirmoje vietoje atsiduria nafta, dar vėliau — uranas. Tokiu būdu perėjimas į naują epochą gali turėti ir neigiamą efektą — resursas, kurio turite per daug, bus nebereikalingas, o prireiks to, kurio mažoka.

Maksimalus gyventojų skaičius (ir tuo pačiu dalinių) žadamas labai



ispūdingas. To pasekmėje ir mūsų bus masiniai, kariuomenės užpildys visą ekraną. Tarp „unitų“ — ne tik įvairiausi kariniai, atitinkantys skirtingas epochas, bet ir šnipai bei dvasininkai, kurie gali pervilioti priešų dalinius jūsų pusėn. Be to, mums žada pagerintą ir prisitaikantį prie žaidėjo stiliaus DI.

Be galimybės žaisti laisvu stiliumi, užduodant patiems pergalės sąlygas ir taisykles, žaidime bus 3 kampanijos. Pirmoji skirta pakankamai egzotiškai — senovės Korėjos

istorijai. Tikslas yra nukauti skirtingas gaujas, terorizuojančias pusiasalį, ir apjungti šalį. Antroji kampanija skirta vokiečių nacijos formavimuisi, pradedant Tamsiaisiais amžiais ir baigiant vientisos valstybės sukūrimu 1871 metais. Paskutinioji kampanija skirta JAV virtimui pasaulinio masto supervalstybe, prasidedanti ispanų — amerikiečių 1898 metų karu, ji nesibaigia mūsų dienomis, o tęsiasi ilgai į ateitį.

„Empire Earth II“ grafika — klasikinė izometrinė projekcija su dideliu objektų kiekiu, geru detalizavimu ir įvairiais maloniais efektais kaip dinaminis vanduo su atspindžiais ir tikroviški šešėliai, taip pat besikeičiantis oras ir metų laikai, kas įtakoja ne tik vaizdą, bet ir „geimplėjų“.

„Multiplayer“ režimu žadama net 9, tarp jų — kooperatyviniai scenarijai. „Empire Earth II“ žada pasirodyti balandžio pabaigoje.



IŠ TANKŲ GYVENIMO

Leidėjų kompanija „JoWood Productions“ anonsavo arkadinį tanko simulatorių „Panzer Elite Action“. Projektą kuria slovėnų komanda „Zotfly“ (paraleliai „gaminanti“ šaudyklę „Hollow“), o jis pasirodys 2005 metų pabaigoje PC, PlayStation 2 ir Xbox platformose.

„Panzer Elite Action“ veiksmas vyksta Antrojo pasaulinio karo metu. Žaidimo eigoje galėsime paeiliui vadovauti trim tankų ekipažams. Vokiečių kampanijoje iškart po sėkmingu operacijų Lenkijoje ir Prancūzijoje mes persikelsime į Rytų frontą ir bandysime užkariauti Stalingradą. Tarp miesto gynėjų bus pagrindinis kitos kampanijos herojus, rusų tankų pulko vadas. Joje mums teks kariauti jau prieš nacius ir dalyvauti masiniame tankų mūšyje Kursko lanke. Trečia kampanija, kaip nesunku suvokti, skirta sąjungininkų pajėgų veiksmams — pradedant nuo garsiojo išlipimo Normandijoje ir baigiant pergalingu Reino forsavimu. Be scenarijų įvairovės kūrėjai žada pusantrą dešimtį valdomų tankų modelių, didelį aviacijos, artilerijos ir kitų dalinių rūšių kiekį, taip pat pradinis taktikos elementus, griaujamus objektus (namus ir medžius), dinaminį paros laikų pasikeitimą ir madingus specialiuosius efektus.



TANGO TRISE

Išplėtimas „Threesomes“ romantinių santykių simulatoriui „Singles: Flirt up your Life!“ praėjus aštuoniems mėnesiams po anonso tapo visaverčiu tesiniu, išsaugojęs ir pagrindinę temą. Naujasis vokiečių studijos „Rotobee“ projektas vadinasi „Singles 2: Triple Trouble“ ir yra skirtas gyvenimo meilės trikampyje sunkumams ir malonumams. „Geimplėjus“, smarkiai primenantis „The Sims“, liks toks pat, bet ši karta kūrėjai po vienu stogu apgyvendins ne du „simus“, o tris.

Mums žadama 15 „kvestų“, naujieji saveikos būdai, papildomi daiktai ir lokacijos, triukšmingi vakarėliai su draugais, didesnis mažapoligonės erotikos kiekis ir patobulintas 3D varikliukas. „Triple Trouble“ Europoje išleis kompanija „Deep Silver“, o platins „Koch Media“. Žaidimas žada pasirodyti šių metų gegužės mėnesį. Verta priminti, kad originalieji „Singles“ pasirodė beveik prieš metus, Šv. Valentino dieną.



CIVILIZACIJŲ KARAS

Kompanija „Stainless Steel Studios“, žinoma pagal „Empire Earth“ ir „Empires: Dawn of the Modern World“, darbuojasi ties nauja „realtime“ strategija — istoriniu projektu „Rise & Fall: Civilizations at War“. Žaidimas žada gražius, masinius susidūrimus ir apgulas, dalyvaujant keturioms pagrindinėms civilizacijoms — senovės romėnams, graikams, persams, egiptiečiams (už juos galima bus žaisti) ir papildomiems — vaviloniečiams, galams, asirijiečiams, karfageniečiams. Žaidime bus apie



80 dalinių rūšių, tarp kurių — kavalerija, apgulos ginklai ir laivai, o mūsų jūroje kūrėjų skiriamas ypatingas dėmesys — kaip „geimplėjus“, taip ir vizualios sudedamosios prasmė. Pvz., žaidėjas galės asmeniškai prikrauti laivus ginklais ir įvairiomis kariuomenės rūšimis.

Kaip pagrindinį skirtumą nuo konkurentų („Praetorians“ ir „Rome: Total War“) kūrėjai įvardija galimybę persikelti į unikalių veikėjų, tokių kaip Cezaris, Kleopatra, Ramzis arba Aleksandras Makedonietis, sielas ir valdyti juos trečiojo asmens režime. Tokie veikėjai bus ypatingai „gyvybingi“ ir turės specialių savybių.

Žaidimas kuriamas savito varikliuko „Titan“ pagrindu, kuris, sprendžiant pagal pirmus vaizdus ir treilerį, gali drąsiai konkuruoti su geriausiomis RTS. Žaidimą išleis kompanija „Midway Games“, o štai kada — kol kas nežinoma.



BET ON SOLDIER

PAKANKAMAI sudėtinga išiveržti į žaidimų rinką su savo projektu ir tuoj pat sulaukti pagarbos ir sėkmės. Scenos naujokai — kompanija „Digital Jesters“ — pradėjo leisti žaidimus tik prieš 6–8 mėnesius. Ir išleisti per tokį trumpą laiką 12 žaidimų (ka jie ir padarė), jau yra didelis pasiekimas. O štai dabar jie bando „prasimušti“ į Šiaurės Amerikos leidėjų rinką su prancūzų kūrėjo „Kilotonn“ žaidimu „Bet on Soldier“.

Čia žaidėjams atiteks elitinio samdinio vaidmuo, kuris nusprendžia dalyvauti mirtinose ateities gladiatorių mūšiuose po to, kai buvo nužudyta jo mergina, kuri bandė atskleisti šią korumpuotą sistemą. Bet vieną dieną jis suvokia iš karto — jis yra puikus karys, net ir be faktinės treniruočių... „Bet on Soldier“ veiksmas yra nelinijinis, žaidėjai patys galės spręsti, kokiose misijose dalyvauti, o kokias praleisti. Visa istorija bus papasakota per misijų pristatymus ir „geimplėjų“, o ne saveikos iš žaidėjų pusės arba „skriptinių“ scenų metu.

Prieš kiekvieną misiją žaidėjas bus supažindintas su ja išsamiau. Iš viso jūsų kelyje iki šlovės ir turtų stos 40 elitinių samdinių. Kiekvieno iš jų stiprios ir silpnos pusės galima bus išstudijuoti specialiose dosjė. Po pažinties su misijos tikslu, žaidėjai galės statyti už kažkieno pergalę. O norint gauti piniginių laimėjimų, reikia šiuos elitinius kovotojus likviduoti per 60 sekundžių. Jei priešas nebus sunaikintas per tą laiką, statomoji suma bus prarasta. Nors žaidimo pradžioje šio laiko tikrai užtenka tam, kad būtų galima nugalėti, eigoje priešių gabumai ir šarvai gerėja.



Tam, kad išloštumėte pinigų šiame žaidime, jums teks labai pasistengti. Šiame pasaulyje nėra nieko nemokamo. Negalėsite tiesiog susirinkti ginklų pačiose vietovėse, visi mirtini žaisliukai (o jų — apie 40) yra perkami už nustatytas sumas. Be to, visur bus galima surasti specialias stotis šovinių papildymui ir šarvų atstatymui. Taigi jums teks pasirūpinti savo pinigine saskaita. Ginklus prieš kiekvieną misiją reikės rinktis ypač atkakliai, kadangi jiems iš viso skirtos tik 6 vietos. Visos žai-

dimo zonos yra Žemėje — nuo subombarduotų tranšėjų iki apsnigtų gamtovaizdžių. Tos misijos, kurias matėme, palieka gilų ispūdį. Ir nieko keisto, nes žaidimas naudoja visus „DirectX 9“ „žvangučius“. Vien ko vertas lygis, kur mūšiai vyksta prie tvirtovės. Tvirtovė tęsiasi į dangų šimta metrų, o ties ją išdėlioti artileriniai ginklai. Tikrai įvertinimą galima padaryti tik tada, kai aplink švilpia kulkos ir vyksta mūšis.

Galiausiai, „multiplayer“ režime tinkle galės žaisti iki 32 žaidėjų. Be pagrindinio „multiplayer“ režimo bus prieinamas ir Statymų režimas, panašiai kaip ir vieno žaidėjo režime. Iš pradžių dvi žaidėjų komandos turi rungtis, siekiant gauti daugiau pinigų. Toliau komanda sprendžia, kaip teisingai statyti. Tokiu būdu varžybos vyks nenu-trūksta.

Iš tiesų, esame labai sudominti „Bet on Soldier“ ir nekantriai laukiame jo pasirodymo vasarą.



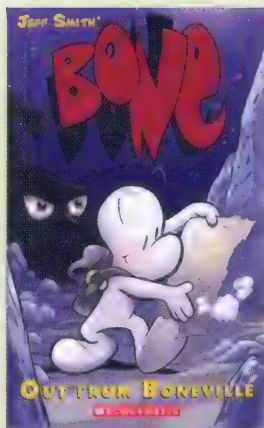
HITLER KAPUT

Lenkų komanda „Calaris Studio“, egzistuojanti nuo 1993 metų, bet neišleidusi iki šiol nė vieno projekto, kuris būtų žinomas už savo šalies ribų, nusprendė „prasistumti“ į Vakarų su Antrojo pasaulinio karo laikų šaudykle. Naujasis žaidimas vadinasi „Wolfsschanze 1944“ (aka „SS Tower“) ir pasakoja vokiečių pulkininko Claus'o Schenk'o von Stauffenberg'o istoriją. Jis 44-ais metais kartu su keliais aukštais Vermachto pareigūnais atliko pasikėsinimą prieš Hitlerį, tuo pačiu bandydamas sustabdyti vokiečių karo mašiną ir išgelbėti milijonus gyvybių. Tikrovėje Claus'o planas žlugo, o pats jis buvo nužudytas, tačiau kūrėjai siūlo mums iš naujo peržaisti šį istorijos fragmentą. Žaidimo pasirodymo data, deja, kol kas neaiški.



DAR VIENAS KOMIKSAS VIRSTA ŽAIDIMU

Studija „Telltale“ ir kompanija „Cartoon Books“ praneša apie žaidimo „Bone“ kūrimą. Jis bus sukurtas pagal to paties pavadinimo Jeff'o Smith'o komiksų frančizę. Interaktyvioje populiaraus komikso versijoje neaiškiam baltaodžiui žmogui vardu Fone Bone, turinčiam tik žemėlapi ir mėgstamo kūrinio „Mobi Dikas“ egzempliorių, tenka apleisti gimtąjį Bonvilio miestą ir vykti į tolimus, pavojingus kraštus ieškoti dingusių giminių. Žaidimo žanras nepaskelbtas, bet greičiausiai tai bus „adventure“ — apie tai kalba ir „Telltale“ ankstesnė darbo patirtis (ankščiau studijos darbuotojai nemažai prisidėjo prie „Sam & Max“, „Grim Fandango“ ir „Escape from Monkey Island“ žaidimų kūrimo). „Bone“ pasirodys 2005 metų pabaigoje.



DINOZAUROŲ STRATEGIJA

Vokiečių leidėjų kompanija „Sunflowers“ nusprendė priminti žaidimų visuomenei apie realaus laiko strategijos „Paraworld“ egzistavimą ir pakartotinai anonsavo projektą. Kaip atsimename iš pusantrų metų senumo anonso, žaidimą kuria senas „Sunflowers“ partneris, vokiečių studija iš Berlyno miesto SEK (pilnas pavadinimas — „Spieleentwicklungskombinat GmbH“), žaidimo „Wiggles / Diggles“ autoriai. Projekto veiksmas vyksta paralelinėje realybėje, kurioje žmonės gyvena kartu su dinosaurois, kariauja su jais ir išnaudoja juos.



Žadama daugiau kaip puse šimto priešistorinių gyvūnų, tarp kurių 40 dinosauro rūšių, 20 žaidimo „pasaulių“ penkiose klimato zonose, paprastai įsisavinama valdymo sistema, RPG elementai, išpūdinga vieno žaidėjo kampanija ir net trys „multiplayer“ režimai. Visa tai bus įgyvendinama galingo 3D varikliuko pagalba, kurio galimybės, atkuriant priešistorines lokacijas ir būtybes, galima išitikinti pagal pateikiamus paveikslukus. Žaidimas PC platformoje pasirodys šių metų ketvirtame ketvirtyje.



LORD OR MASTER

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS



BEVEIK prieš trejus metus aš buvau bloga. Labai bloga. Tačiau aš turėjau pasirinkimą, kaip ir kiekvienas iš mūsų. Aš pasirinkau tamsą ir tapau atgimusiū Sitų Lordu Revanu. Man širdis sakė, kad buvo ir kitas kelias. Šviesos kelias. Žmonijos klestėjimo viršūnė. Kai kurie rinkosi jį, kiti stėjo mano pusėn. Tačiau ne tai svarbu, svarbu, kad mes visi turėjom pasirinkimą keisti likimą. Ir tai mums patiko. Tiesa sakant, tai buvo toks didžiulis malonumas, kad mes nesvarstydami išrinkome „Star Wars: Knights of the Old Republic“ (toliau Kotor) ne tik metų RPG, bet ir geriausiu žaidimu. Pagaliau Sitų ir Respublikos jėgos pasiekė aukščiausiąją tašką, didžiausią pripažinimą. Ir mums tai taip pat patiko. Malonumas, perėjus žaidimą vieną kartą, niekur nedingo. O ne, jis vis sugrįždavo, kad ir kiek kartų būtum jį žaidęs... Akimirka, vienas vaizdas taip prikaustydavo, kad versdavo vėl ir vėl kartoti viską iš naujo — ar atsimenate jausmą, kurį jautėte, kai Malakas pirma kartą Jums pasakė visą teisybę? Tai buvo viršūnė — visos intrigos viršūnė, kurios niekas negalėjo net išivaizduoti... Tiesiog nuostabu, kaip kūrėjai išlaikė visą žaidimo tempą taip, kad net sužinojus didžiąją paslaptį, azartas dar labiau padidėja. Tai buvo didžiausias malonumas žaidžiant, ir visi mūsų aikčiojimai nenuėjo vėjais — o ne, jie pasiekė ausis tu, kuriems liaupsės priversdavo blizgėti akis... Blizgėti iš gobšumo ir numatomo pelno. Niekas net neabejojo dėl tešinio kūrimo — tai buvo neišvengiama... Ir mes vėl pradėjome laukti, laukti tos valandos, kai mus vėl prikaustys „Žvaigždžių karų“ visata... Laimei, laukti neteko ilgai, ir netukus vėl spurdančia širdimi ėmėme antrą Kotor'a, vaizduotėje jau kylant blogio ir gėrio kovų vizijoms. Ir štai ką mums pasiūlė Sitų Lordai...

NIXIE

Sitų Lordai yra tikrai puikus žaidimas, tačiau... nuviliantis. O gal mes, kaip vienas mano kolega sakė, per daug išlepe? Taip, turbūt... Mes peržaidėme šedevrą, kažką tokio nerealaus, kam lygiu nebuvo ir nėra, ir gavę jo tešini, tik patempėme lūpa. Tad kas mus taip nuvylė? Gal tam ir nebuvo pagrindo? Pažvelkime į tai iš arčiau...

DON'T SAY YOU DON'T REMEMBER

Amnezija. Na suprantu, kad mes prie jos jau beveik pripratome — juk nieko nėra geriau, kaip sužinoti, jog esi visų baisiausias ir galingiausias... Sitų Lordai ir vėl prasižada panašia amnezija. Po Sitų ir Respublikos tarpusavio karu, ne-nutrūkstamų vienos ir kitos pusės genocidų, kurie baigdavosi saviškių žudymu, galaktikoje liko vienas vienintelis džadajus. Na, bent jau taip visi mano. Vieni puolė jo gelbėti, kiti turėjo rimtesnių kėslų... Ir taip vieną dieną ramiai sau galaktikos pakraštyje dreifuojantis vienišas, mums gerai pažįstamas Ebon Hawk'as (erdvėlaivis) pasijunta visai ne vienišas. Tiesa sakant, jis tampa dviejų priešišku pusių su-

sitikimo vieta, o jų taip trokštamas grobis — paskutinis džadajus — Tu. Įvyksta sumaištis, niekas nieko nesupranta (kaip paaiškėja, viena iš pusių nė neitarė laive esant kita), keli sprogimai, daug specialiųjų efektų ir... ir viso to pasekmė — mardėjanti laivo igula su vieninteliu likusiu funkcionuojančiu droidu. Jo pareiga — sutaisyti hiper-variantą, užlopyti skyles ir nutupdyti laivą į artimiausią planetą.

PRADĖKIM

Taip prasideda „tutorial“ dalis. Galiau pasakyti, kad toks sumanymas man net labai patiko. Naudodamas T3-M4, turi atlikti pačius elementariausius uždavinius, išmokyti pagrindinių valdymo subtilybių. Na, bet jei norisi greičiau pradėti žaisti iš tikrųjų, „tutorial'ą“ galima praleisti, juolab, kad jo metu surinkti XP taškai nesisumuoja mūsų veikėjui. Žaidimo pradžia labai neaiški, nelabai gali suprasti, ką daryti, bet juk tai pats smagumas, ar ne? Beje, mūsų džadajus yra praradęs visa savo „Force“ jėgą, o išsiaiškinti kodėl, kas ir kaip — pagrindinė žaidimo mislė. Kaip ir galima išvaizduoti, laikui bėgant, paaiškėja labai įdomių dalykų... Patikėkit manim, labai įdomių :).



ŽAIDIMO DOSJE	
„Star Wars KotOR II: The Sith Lords“	
www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords	
KURĖJAS:	„Obsidian Entertainment“
LEIDĖJAS:	„LucasArts“
DATA:	2005-02-11
ŽANRAS:	RPG
REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1 GHz (rek. 1.6 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
Video:	32 MB (rek. 128 MB)
HDD:	3.7 GB

papildydami dar negirdėtais faktais. Tačiau net ir naujas žaidėjas kuo puikiausiai viską supras, juolab, kad dau-



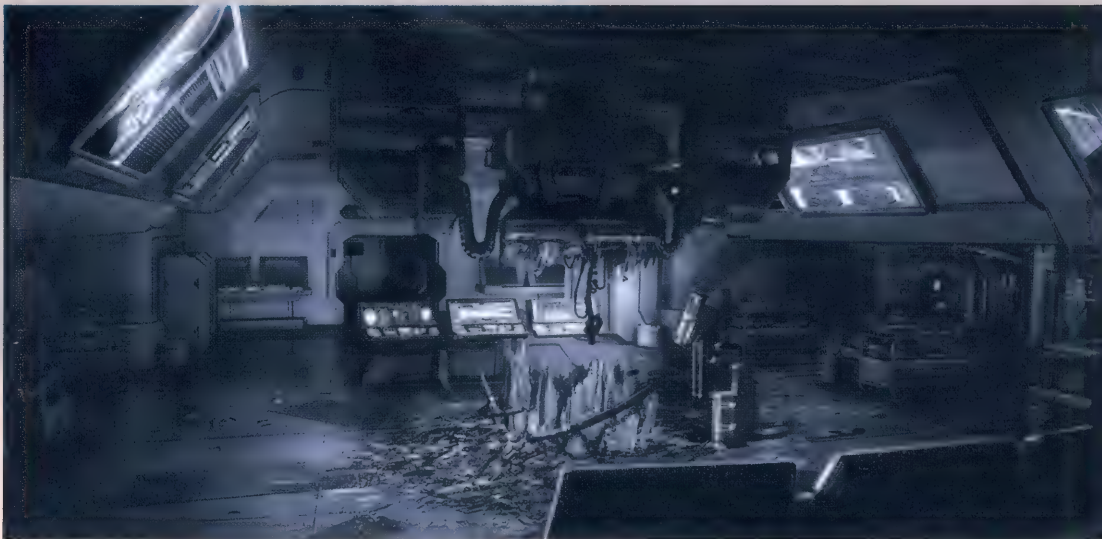
INTRIGA AUGA

Sitų Lordų siužetas turėtų dar labiau pamaloninti tuos, kurie žaidė šio nuostabaus žaidimo pirmąją dalį. Tačiau net ir tie, kurie nežaidė, liks tikrai patenkinti. Man asmeniškai labai patiko, vystantis žaidimo eigai, atrasti ką nors iš pirmojo žaidimo: istorijos nuotrupų, asociacijų su Revanu, tolesne galaktikos istorijos eiga. Sitų Lordai tęsia jau pradėtą istoriją, ja

gelis dalykų yra aiškinami iš naujo, jei norisi, galima išgylinti dar labiau. Vis dėlto, viena pagrindinių žaidimo misijų — išsiaiškinti veikėjo praeitį, kuri neatskleidžiama taip lengvai. Tik manipuliuojant tinkamais asmenimis, galima gauti reikiama informacija...

GYVAS AR MIRĖS?

Manipuliavimas. Tai naujas Sitų Lordų patobulinimas, pakeliantis visa



žaidimo karteles į kita lygmenį. Kotor'as išgarsėjo būtent tuo, jog žaidėjas galėjo keisti savo likimą — būti blogas ar geras džedajus arba Sitas — kaip kam patiko labiau. Tai buvo pagrindinė varomoji žaidimo grandis — juk kas gali būti geriau, nei pačiam pasirinkti savo vietą žvaigždžių galaktikoje? Keisti savo, o kartu ir milijardų žmonių likimus vos panorėjus... Tai buvo jėga — Sitai ją vadino „Dark Side Power“, pykčiu ir neapykanta, tuo tarpu džedajai ją traktavo kaip visko, kas gyva, jungiamąją giją, nepertraukiamą visatos ryšiu su žmonėmis. Bet pasirinkimas buvo mūsų pusėje, ir mes rinkomės, jausdami didelį malonumą. Sitų Lorduose galime rasti nė kiek nepablogėjusią tokių pasirinkimų darymo schema, ji net patobulinta, norint suteikti jausmą, kad net menkiausi pašnekėsiai su savo bendražygiais keičia viską. Taigi dabar, šnekdami su kuriuo nors bendrakeleiviu, prieštaraudami ar pritardami, pagaliau šnekdami atžagariai ir nemalonai, rizikuojame užsitraukti jų nemalonę. Jei kuris nors veikėjas pavaromas į šalį, pagaliau pritariama kito nors kito nuomonei, bet ne jo, mes prarandame itaką to žmogaus (ir ne tik) atžvilgiu. Kai kurie herojai labiau linke į šviesos pu-



sę, kiti — į tamsos. Mums krenant į tamsos liūną, šviesieji ims piktintis pagrindinio herojaus charakterio kaita, besikeičiančiu jo veidu (apie tai atskiroje pastraipoje :)), „blogais“ sprendimais. Tačiau tie, kurie nešiojosi bent dalelę blogio savyje, greitai bus tempiami kartu į dar didesnę blogį, ir darysis tikrais kompanionais. Tą patį galima pasakyti ir apie šviesiąją pusę — jei veikėjas rinksis gėrio kelią, net ir į blogį linke



veikėjai taip pat seks jam iš paskos, tačiau tie, kurie bus prisiekę tam-sai, tokie ir liks. Pagaliau, svarbiausias itakos praradimo minusas yra tas, kad kai kurie veikėjai tiesiog nesišnekės su mumis, todėl verta labai atsargiai rinktis ką palaikyti ir ko ne, nes galite neišgirsti daugybės idomių istorijų, o gal net pagrindinių dalykų...

Vieną kartą perėję Sitų Lordus, visko tikrai nesužinosite. O ne — to tiesiog negalima padaryti vien todėl, kad niekad visi jūsų bendražygiai nebus vienodai laimingi... Visada atsisiras nepatenkintų, „nuskriaustų“, apviltų. Sitų Lorduose dažnai pasirinkti kas yra bloga ir kas ne, bus ne taip jau lengva. Kartais tai, kas iš pirmo žvilgsnio atrodo kaip geras darbas, gali pastūmėti kito, daug baisesnio įvykio pasekmes... Viskas daug labiau komplikuoja. Pavyzdžiui, jūs davėte vargšui kelis kreditus — jis džiūgaudamas nubėgo. Jūs jaučiatės laimingas. Bet ar taip yra iš tikrųjų? Jei pažvelgtumėm toliau, pamatytumėm, kad kitas vargšas, pamatęs kaip pirmajam duodate pinigų, paseka mūsiški, jį sumušia ir atima pinigų. O jeigu mes nebūtumėm davę pinigų? Kas tada? Galbūt žmogus būtų vis tiek miręs iš bado — o gal atvirkščiai, išvengęs nemalonumų? Tokių panašių situacijų antrame Kotor'e yra gan nemažai, ir tai didžiulis plusas pačiam žaidimui, tikroviškos atmosferos kūrimui.

Kartais, susiduriant su tokiais atvejais, egzistuoja dar ir trečias kelias — pilkas — nei blogis, nei gėris. Tačiau juk tarp tamsos ir šviesos niekas nenori pasilikti, juolab, kad pilkuma neduoda nieko gero, o atvirkščiai, apriboja tiek vienos, tiek kitos pusės galias. Tad ką daryti? Rinktis jums...

FORCE STORM RULEZ

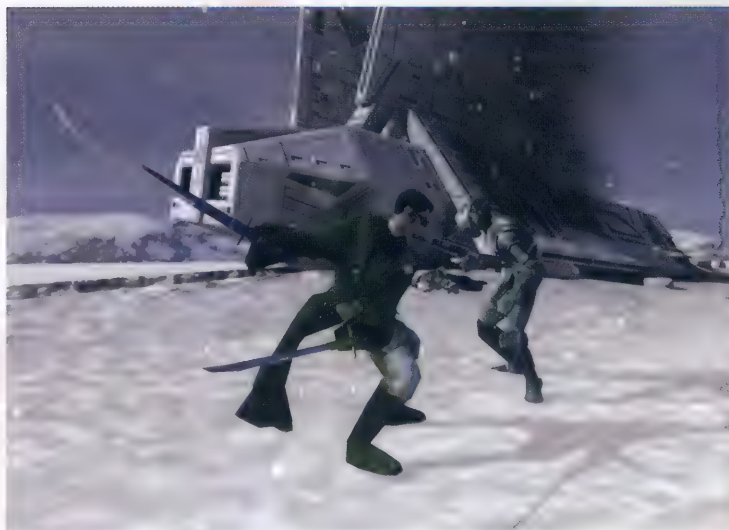
Jau žaidė pirmą Kotor'ą, puikiai žino ir kitą niuansą — kodėl per vidurį, tai yra, būti nei blogam, nei geram, visiškai nepravartu. Tai galios... Pusių pasirinkimas ne tik keičia bendravimo galimybes, tai — pagrindinis dalykas, nulemiantis, kokias galias naudosite. Galioms reikalingi „Force“ taškai, kuriuos gali valdyti tik džedajai arba blogioji jų pusė — į tamsą prasmę Sitai. Žaidimo eigoje kylant lygiais, pamažu kyla ir „Force“ taškų skalė. Ją taip pat galima kelti vieno iš kitų pagrindinių veikėjų pagalba. Kuo taškų daugiau, tuo kovos tampa malonesnės, nes galima naudoti ne tik „melee“ ar „ranged“ atakas, bet ir galias. Galios skirstomos į pavaldžias blogajai ir gerajai pusėms. Gerosios pusės galios gydo, labiau saugo tavo bendražygius, priešus jos dažniausiai apsvaigina, tačiau ne-

dar didelės žalos. Tai daugiau gynybinės galios. Blogosios pusės galios skiriasi kardinaliai — jos skirtos puolimui. Puolimui, triuškinimui, žudymui, masinėms skerdynėms. Pavyzdžiui, geroji pusė turi „Heal“ (gydyti) galią, tuo tarpu blogoji „Drain“ (siurbti gyvybę iš priešu). Taip pat yra nemažai universalių galių, kurios gali būti naudojamos tiek vienos, tiek kitos pusės. Viskas priklauso tik nuo pačio žaidėjo apsisprendimo kokia taktika pasirinkti — ar geriau apsaugoti kitus komandos narius, apsvaiginti priešą ir be didesnio kraujo praliejimo baigti ataką, ar, pasiduodant „Dark“ pusei, rizikuoti komandos nariais (tiesa sakant, net nerizikuoti, juk mums jie visai nerūpi, ar ne?), norint pasiekti optimalų agresijos laipsnį, kai vos nuo vienos išstulintos galios net neaištelėjusi krinta visa grupė priešu... Tiesa sakant, gerai išvystytos tamsios galios suteikia galių herojui žaidimo pabaigoje visus priešus žudyti be menkiausio ginklo — vien „Force“ pagalba. Kuo labiau esi vienoje ar kitoje pusėje, tuo atitinkamai vienos ar kitos galios kainuoja mažiau ar daugiau „Force“ taškų. Jeigu esi pasiekęs tamsybės dugną, net pačios brangiausios tamsios galios beveik nieko nekainuos, tuo tarpu panaudoti paprastutį „Heal“, kainuotų beveik visus „Force“ taškus, nes tai šviesos galia. Tą patį galima pasakyti ir apie Šviesiąją pusę, kuriai tamsos galias naudoti absoliučiai nepravartu, nes jos kainuoja siaubingai daug. Kiekvienai pusei savi malonumai :). Taigi kokią pusę rinksimės? Ir vėl dilema...

dimas pakeis viską, net ir vėliau pasikeitus jėgų pusiausvyrai, „Prestige Class“ nebus galima pakeisti. Tad ką pasirinkus: „Jedi Weapon Master“, „Jedi Watchman“, „Jedi Master“, o gal „Sith Assassin“, „Sith Marauder“ ar mano visų ląkų mėgiamiausią „Sith Lord“? Plačiau apie juos neraišysiu, nes išsiaiškinti — kas ir kaip — yra malonumo dalis, tik paminėsiu, kad du iš jų pažengia dar toliau, keičiant savo komandos geros ir blogos pusės įtakas. Ir gali turėti baisių pasekmių demoralizuojant priešus :).

IR VISKAS??

Kovų sistema taip pat patobulinta. Svarbiausia — sukurta taip vadinamos „Lightsaber Forms“ (kovos formos naudojančios šviesos kardais).



ten daugiau nieko naujo ir nėra. Be to, atsižvelkime į tai, jog patys pagrindiniai priešai kažkodėl nesukelia didesnių problemų, net ir žaidžiant pasunkinta variantą. Kodėl taip yra? Atsimenu, net prie Malako reikėjo paplušėti, o tuo tarpu priešas taip ilgai laukta ir išsvajota kova, tu ją laimi nė nemirktelėjęs... Manau, kūrėjai turėjo daug labiau pasunkinti pagrindinius „bosus“, ir tai padaryti taip, kad veikėjui atsirastų potencialas naudoti „Lightsaber“ formas, nes dabar, net ir „nudejęs“ patį didžiausią blogį, pasijauti... nuvilintas.

THE OLD WAY

Nors pirmąjį Kotor'ą kūrė „Bioware“, o Sitų Lordus — „Obsidian“ kūrėjai, žaidimo aplinka beveik niekuo nesiskiria nuo pirmosios dalies. Tai juk nėra blogybė, kam taisyti, jei „nenulūžęs“, pasakysite? Gal ir taip, tačiau nori nenori pasigendu gaivaus permainingo vėjelio... Ką čia ir besakys — grafika tikrai neblizga, aplinkos objektai vis dar ganėtinai kampuoti, o nuo vienos planetos vaizdų jau ir bloga darosi... Jausmas, vos pradėjus žaisti, toks, tarsi būtum iš pirmojo Kotor'o paskutinio lygio tiesiog perskridęs į kitą planetą ir tęsęs kelionę toliau: toks pat meniu, visas apipavidalinimas su mažučiais, vos



CHOOSE WISELY

Viena iš pagrindinių naujovių, kuri mane suintrigavo beveik tiek pat, kaip ir to kaukėto Sito vaizdas :), buvo visai naujos „Prestige Class“ įvedimas. Žaidimo eigoje, dalykams darantis vis sudėtingiems, veikėjas supažindinamas su šia naujove. Herojus turi būti trim ketvirtadaliais pasinėres į šviesą arba tamsą, kad turėtų galimybę rinktis. Tik nuo čia iš tikrųjų prasideda tavojo likimo valdymas. Apsispre-

Veikėjas, keldamasis lygiais ir tobulėdamas, automatiškai atrakina kurias nors iš jų. Džedaju „sentinel'ai“ bei „consular'ai“ gali išmokyti ir tik jiems būdingas 4 unikalias formas. Pagal visą sumanymą, šios formos „turėtų“ padėti kovoti su tam tikrų tipų priešais. Pavyzdžiui, vienos formos gerai veikia prieš „blasterius“, kitos padeda kovojant prieš džedajų ar kitą priešininką, naudojančią „Force“, dar kitos skirtos kovoms, kai tenka grumtis su daugybe priešu vie-

nu metu. Bet žinote — tai tikra nesamone. Na sutinku, kad gal šios formos prideda +1 prie gynybos ar nuima -1 žalos. Na, bet išrodykit man, kad tai yra svarbu. Labai keista, kam jos buvo apskritai sugalvotos, nes tikro panaudojimo potencialo taip ir nepavyko rasti. Jei jau esi silpnas, jokios formos nepadės, gali bandyti į sveikatą... Manau, jos sukurtos tik tam, kad bent kiek pagyventų senąjį „interfeisą“, nes be jų



pastebimais pokyčiais, beveik niekas nepasikeitė. Veikėjai, žinoma, kaip ir pirmoje žaidimo dalyje, nuostabūs... Kiekvienas iš jų — tarsi menininko šedevras, atliktas su pasibaisėtina precizika. Atsiradus kelioms naujoms galioms bei „combo“ igūdžiams, kovos beveik nepakito, nors jos ir taip buvo viena iš stipriųjų Kotoro vietų (atsimenate, kai paspaudus pauzę, veikėjas sustingsta ore salto metu?). Ar ne malonu, nustatčius atakos progresą, stebėti viską realiaame laike, kai šviesos kardai pliūpsniais spjaudosi žėžirbomis, ivairios galios spalvintose nuspallvina ekrana, ir prie viso to galime stebėti ivairiausius „salto mortale“? (aš patį prisidariau krūvas „screenshot“u, nes tiesiog neitūkėtina, kokių pozų kartais gali išvysti :)).

SIELOS VEIDRODIS

O dabar apie išvaizdos pokyčius, kuriuos itakoja blogoji ar geroji pusė. Na čia tai jau tikrai... Aš jau buvau pripratusi prie pirmame Kotor'e lėtai pilkėjančio veido, tuštėjančių akių ir smulkių raukšlelių, išvagojančių oda. Tačiau to juk buvo per mažai... Ar gi tikrai tik to susilaukiame žudydami visatą? Sitų Lordai pasiūlo daug iškalbingesni... makiažą. Man lėtai grimztant į juodumą, pradėjau keistis: pirma lūpos ėmė mėlynuoti, vėliau jos jau buvo violetinės, akys, jos... jos pasidarė šaltos ir atsainios, apsisitraukė nepermatoma migla, vyzdžiu seniai nebesimatė. Laikas bėgo, ir jos pagaliau pasidarė gelsvos. Oda keitėsi nesustodama — vis naujos ir naujos raukšlėlės bjaurojo matinį veidą, kol galop, mano bendražygiai, neįstverė tokio groteskiško vaizdo, ėmė viską sakyti tiesiai į akis. Bet aš jau nebegirdėjau — mane buvo užvaldžiusi tamsioji pusė... Tačiau vienas dalykas, trumpam sugražinęs ir tikrove, buvo vienintelis nepažįstamo žmogaus klausimas: „I'm sorry for asking... but ARE YOU A HUMAN?“ — tai mane tiesiog pritrėnkė... Ir tikrai, palyginusi pačius pirmuosius „save'us“, nustėrau — ten dar nesugadinta tamsos žvelgė maloni mergina, o dabar mačiau vien tik pykčio

pilna, tūžminga, perkreipta neapykantos žvilgsnis... Na ką gi, visi mes mokame savo kainą. Pasakojau būtent apie blogosios pusės pasikeitimą, nes einant šviesos, daug pokyčių nesimato: veidas šviesėja, tampa žvalus ir linksmas — visiškai priešingybė tamsai. Kuriuo keliu eisite, to ir sulauksite...

KUR MANO LIGHTSABRE'AS??

Nesvarbu, kuria pusę pasirinktum, manau, visi su manim sutiks, kad be savojo „Lightsabre'o“ — nė iš vietos. Ir čia prasideda idomumas — mes jo neturime! Tiesą sakant, jo neturime taip ilgai, kad akimirkos laukimas, kai pagaliau gausime taip gerai pažįstamą ginklą, tiesiog varo iš proto! O patikėkit, jo luktelti reiks ne taip ir trumpai... Todėl vėl norėčiau mesti akmenėlį į kūrėjų daržą — ar nebuvo galima tos akimirkos, kai gauni savąjį išsivajotąjį ir vienintelį šviesos kardą, padaryti tikrai isimenančią? Ech, trūko tiek mažai, o kartu ir taip daug — kūrėjai ne vienoje vietoje neužbaigė taip gerai ėjusio darbo... O gaila.

PRIEŠ DAUŽANT

Jei jau prašnekome apie daiktus, tai jų Sitų Lorduose daug daugiau nei pirmajame Kotor'e. Prie galybės mums pažįstamų daiktų ir daiktelių prisidėjo ir kita rūšis — dabar dėžėse, konteneriuose ir kitose saugyklose galime rasti sugadintų daiktų ar chemikalų. Vieni jie, naudojant gerai pažįstamus „Workbench“ (darbo stalus), kurie periodiškai sutinkami žaidime, gali būti sukljuojami į naujus daiktus, atsižvelgiant į tai, ko reikia. Turiu atkreipti dėmesį, kad jei atidarinėsite uždarytas dėžes jas daužydami (aš taip dažnai darydavau :)), galite netekti



daugybės komponentų, esančių viduje, nes jie bus tiesiog sugadinami. Iš komponentų galima pagaminti beveik bet ką — pradedant minomis ir vaisinginėlėmis, baigiant šarvais. Svarbu turėti tam tikrą igūdžio lygį, nes tik nuo jo priklausys norimo sukurti daikto sudėtingumas. Beje, kartais sukuriami daiktai gali būti kur kas geresni nei egzistuojantys žaidime. Bet vėl, tikro malonumo tai anaipol nesukuria, nes aš visą žaidimą bandžiau susikurti padoresnius Sitų Lordo drabužius, galvojau, kad gal man neužtenka igūdžių, o paaiškėjo... kad visame žaidime normaliai atrodančių „NE šarvų“ klasės apsaugų beveik nėra. Net jeigu ir randi kokius, tai jie nieko verti. O kad man kas nors duotų Revano apsiausta!!! Deja...

SYSTEM SHUT DOWN

Na, o dabar pati blogiausiaji Sitų Lordų dalis, prie kurios vis nesinorėjo prieiti... Tai žaidimo klaidos ir „bug'ai". Šiame žaidime galioja vienas nerasytas, bet gerai pažįstamas įstatymas — „SEIVINKITE dažnai!!". Ir visai ne todėl, kad galite numirti, o ne... Kaip jums skamba toks kūrėjų pareiškimas: „Jei žaidėjas užsibūna vienoje vietoje, pvz: planetoje, ilgėlesni laiką, arba nesikelia lygiais, o šiaip slampinėja po pasaulį, jis 100 procentu užstrigs! Tai gali būti herojaus užstrigimas aplinkoje, už kampų, ar tikrąja ta žodžio prasme — žaidimo smigimas. Todėl vienintelis vaistas — seivinimas.“ Čia, turbūt, komentarų nė nereikia. Vidutiniškai niekas neišvengs trijų-keturių „crash'u“ viso žaidimo metu. Neblogai, ar ne?

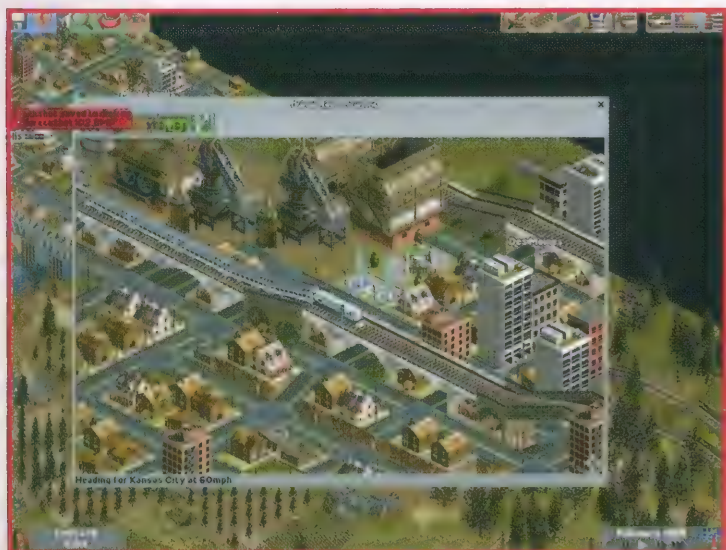
THE POWER WITHIN

Bet žinot, kad ir kiek čia prirašyčiau žaidimo klaidų, jos niekad neatsvers to malonumo, kurį patiri, keisdamas savo likimą. Gal žaidimo mechanika ir nėra jo stiprioji pusė, bet juk Kotoras visad reiškė ne tai, jis reiškė pasirinkimo laisvę. Tiems, kurie pražaidė pirmąją dalį, siužetas gali pasirodyti kiek... neišbaigtas. Tačiau net ir ne puikios kokybės, Sitų Lordai vis tiek išlieka pačioje RPG karaliavimo viršūnėje, ir vėl pateikę tikrai intriguojantį siužetą bei leidę pajusti ta saldu „POWER“ jausmą... Kūrinyje tikrai nuostabus, kelios klaidelės nieko nekeičia, juk prisiminkim, kad aš lyginau tikrai gera žaidimą su šedevru... Tikėkimės, kad trečioji dalis (net neabejoju, kad ji bus) pateiks dar kažką nuostabesnio nei lig šiol... žinoma, jei tai išvis įmanoma :).

Iš Nixie dienoraščio: „Aš buvau Sitų Lordas. Visi lenkėsi mano kelyje, pasipriešinę krito... Ta galia buvo užvaldžiusi visas mintis ir jausmus... Tik ji viena skambėjo galvoje...“ Žiūrėti iš šio taško — „LucasArt“ su „Obsidian“ padarė tai, ko mes visada tyliai tikėjomės... Galios. Ir mes jos gavom iki soties :). **PC**



PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	5.9
Apie ką sako taip pat, bet žiūrėk, — man jėdą pasirinkti kaida buvo Revano lydi ir vėliau žaidime kaip ir buvo... (spūdis pritrėnkė!)	
GRAFIKA	7.9
Deja, pasenusi, aplinkose tikrai trūksta detalių... na, bet man labai patiko kaidito Sita išvaizda	
MUZIKA	9.0
Niekas labai įsimenančio, dešing maloni skambantis tonas, žvaigždžių Karų tematika	
GARSAS	9.4
Na, čia kaip visad padirbėta iš paties, visai, kas gali kalbėti, ypa (garai), o kai išgirdau kalbėti Bao Dui'a, aščiau riniai...	
VALDYMAS	9.2
Problema, toks pat kaip ir pirmame Kotor'e	
IDOMUMAS	9.2
Nerasyti, kas buvo negerai, kad nesugadintum malonumo, tačiau gale, dar ilgai titrans plankiant ekranu, tikėjau, kad gal vis dėlto ką nors dar parodysi... veltai	
Aš buvau Sitų Lordas... Tuo viskas pasakota. Žaidimo gale menio galėjau matyti ne kokio nors Sino, o būtent savo portretą — tikrąjį Sitų Lordą :).	
GALUTINIS	
9.3	

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

REVIEW CLUB



37

STAR WARS:
REPUBLIC COMMANDO



40

TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES 2: BATTLE NEXUS



43

PLAYBOY: THE MANSION



46

THE SETTLERS:
HERITAGE OF KINGS



49

RETURN TO
MYSTERIOUS ISLAND

ŽAIDIMŲ MĖNUO

Šio mėnesio numeris tiesiog dvelkia „Žvaigždžių Karų“ dvasia. Nors iki pasaulinės trečiosios ir paskutinės šio didingiausio fantastinio epo dalies premjeros liko daugiau nei mėnuo, „Lucas Arts“ nusprendė, kad kaip tik dabar pats tinkamiausias laikas paleisti net du „Star Wars“ žaidimus. Vienam jų, geriausio praėjusių metų žaidimo tęsiniui skyrėme didžiausią dėmesį, o kitas, naujas bandymas šioje visatoje pradeda Recenzijų skyrelį.

Kiti šio numerio apžvelgiami žaidimai yra visiškai kitokios tematikos. Pasižiūrėjus net keista, kokie skirtingų žanrų ir tematikų žaidimai ši mėnesį „sukrito“ į recenzijas. Ilgai lauktas ir smarkiai pakitęs tęsinys apie žmogiukus, bandančius apsigyventi naujose žemėse. Populiarumo bangai seniausiam atslūgus dėmesio bandantys susilaukti vėžliai mutantai. Ne viena skandala sukelti bandžiusi, tačiau vietoj sprogimo tik tylokai sušnypštusi strategija-simuliacija apie populiarus žurnalo su zuikučio simboliu imperiją (atkreipkite dėmesį, N-18!). Na ir galiausiai, dar iš praėjusių metų likusi, tuomet „paskendus“ tarp didžiųjų šventinių žaidimų, nepaprasta nuotykių istorija pagal žymiojo Žiulio Verno romaną. Iš ties neįprastas rinkinukas, ar ne?



Ir vėl į karą. Ir vėl į Antrą pasaulinį...



ŽAIDIMO DOSJE

„Star Wars: Republic Commando“

www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

KURĖJAS: „LucasArts“

LEIDĖJAS: „Activision“

DATA: 2005-03-04

ŽANRAS: FPS

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 1 GHz (rek. 2.0 GHz)

RAM: 256 MB (rek. 512 MB)

Video: 64 MB (rek. 128 MB)

HDD: 1.5 GB

NUOMONĖ

„Republic Commando“ yra labai geras žaidimas. Aš jį rekomenduočiau, nepaisant to, ar jums patinka „Star Wars“, ar ne. „Multiplayer“ režimas silpnėnis ir tuštokas, tačiau vieno žaidėjo režimas yra nupoliruotas, greitas ir smagus. Būrio valdymas nėra revoliucinis, taip pat jis ne toks gilus kaip „tikruose“ taktiniuose žaidimuose, tačiau jis aiškus, lengvai naudojamas ir nesulėtinantis veiksmo. Pridėkite prie to smagias detales, kurių „LucasArts“ pridėjo kiekviename kampe, ir nerasite priežasčių šio žaidimo nepamėgti.

Jamie Madigan,
„GameSpy“

ELITINIO BŪRIO BOSAS

PIRMIEJI 2005-ųjų metų mėnesiai yra ypatingai linksmi „Žvaigždžių karų“ žaidimų serijos gerbėjams. Tikriausiai jau spėjote paskaityti apie šio numerio „Mėnesio žaidimą“ — antrąją „Knights of the Old Republic“ dalį. Praėjo vos kelios savaitės po jo išleidimo, ir „LucasArts“ pradžiugino savo fanus dar viena dovanėle — šikart taktine pirmojo asmens šaudykle „Republic Commando“.

FELIX

„LucasArts“ tęsia puikią tradiciją, kasmet išleidami po neprastą FPS. Malonu tai, kad kiekvienas žaidimas turi kažką savito ir nematyto ankstesniuose produktuose: 2003-iais pasirodęs „Jedi Academy“ ypač daug dėmesio skyrė kovoms šviesos kardais („lightsaber'iais“), o praėjusi rudenį išleistas „Battlefront“ džiugino savo masinėmis kautynėmis ir buvo skirtas visų pirma žaidimui tinkle. Naujojo „Republic Commando“ išskirtinis bruožas — galimybė valdyti keturių elitinių karių bū-

ri. Taip, žaidime nebūsime vienas (išskyrus keletą užduočių), su jumis petys į petį kausis trys pagalbininkai: snaiperis, sprogmenų specialistas

valdomais veikėjais (vairiuose žaidimuose? Tiesą sakant, žaidimo metu pasitaiko visko. Pagal „LucasArts“ idėją, šie trys jūsų partne-

**SU JUMIS PETYS Į PETĮ KAUSIS TRYS
PAGALBININKAI: SNAIPERIS,
SPROGMENŲ SPECIALISTAS IR „HAKERIS“**

ir „hakeris“, galintis įveikti bet kokią kompiuterinę sistemą ir taip palengvinti jūsų darbą.

Ar jie nebus tik papildoma našta, kaip dažnai nutinka su kompiuterio

riai turėjo būti nenugalima komanda, galinti pati sutvarkyti visas problemas. Jums, kaip tikram bosui, reiktų tik mostelėti pirštu, ir visi priešai jau nukauti, visos užduotys įvyk-



dytos. Tai skamba gražiai, bet realybė yra kiek kitokia. Dažnai mūsų komandos draugai metasi į kovą, neturėdami jokių šansų laimėti. Nelaukdami partnerių paramos, jie kaip kamikadzės puola didelį priešų būrį, kuris, žinoma, tokias kovas nesunkiai laimi ir palieka vieną iš mūsų kolegų gulėti ant žemės. Laimei, žaidime yra galimybė atgaivinti kritusius komandos draugus. Net jei žūtumėte jūs pats, žaidimas nesibaigs tol, kol bent vienas komandos narys liks gyvas. Gavęs įsakymą, jis suteiks jums pagalbą, ir galėsite grįžti į kovą.

Tačiau tinkamai išnaudojami mūsų partneriai gali būti tikrai sunkiai sustabdomi. Visuose

žaidimo lygiuose yra daugybė pozicijų, kurias užėmęs snajperis tampa beveik nematomas priešams, bet turi puikią galimybę į juos taikytis. Jei netoliese dar yra stacionarus kulkosvaidis, jį užims kitas karys. Tokie ir panašūs būrio išdėstymai gali tapti neveikiami net ir didžiulei priešų bangai. Ne kovų metu galima nurodyti savo partneriams su-



sprogdinti ar kompiuteriu atidaryti duris arba sunaikinti kelia užstverusias kliūtis. Bet erzina tai, kad jiems viską reikia parodyti pirštu: stovint šalia tuščio kulkosvaidžio, jiems nekils idėja juo pasinaudoti, kaip ir kovos metu ieškotis priedangos ar patogesnės pozicijos, kol jūs to nepalipsite. Geriausia išeitis — nuolat laikyti komandos draugus arti savęs ir griežtai kontroliuoti jų veiksmus. Antraip teks lakstyti iš paskos ir gauti juos gulinčius be samonės.

Taigi, kuo ši keturių narių armija galės žaidime užsiimti? Būdami elitiniais kariais, žinoma, gausime pačias svarbiausias užduotis, pavyzdžiui, išgelbėti pagrobtą Wukiu lyderį arba iširti pavojingą kosminį laivą. Žaidimą sudaro trys, viena po kitos sekanti kampanijos. „Republic Commando“ yra ganėtinai trumpas: kiekviena iš trijų dalių užims tris – keturias valandas. Tarpuose tarp

atskirų dalių ir vykdamis misijas pasigendame kitiems „Žvaigždžių karų“ žaidimams būdingų nuostabių vaizdų tarpų, suteikiančių ypatingą atmosferą ir iliustruojančių siužetą. Dabar gi, tiesiog vykdomė savo misijas, kartais net pamiršdami, dėl ko stengiamės. Tik balsas per radijo ryšį nuolat primena, kokios ne-

RETAI TURĖSITE DAUGIAU KAIP MINUTĘ RAMYBĖS

ikainojamos reikšmės yra mūsų užduotys.

Gerai, kad žaidimas yra toks įtraukiantis, jog apie blankų siužetą net nebegalvojame. Žaidime retai turėsite daugiau kaip minutę ramybės — droidų ir kitų varžovų armijos pa-



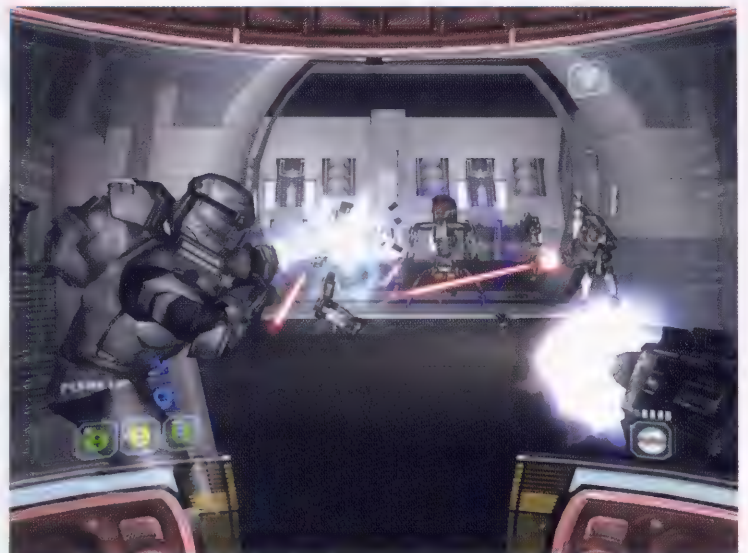
sistengs, kad laiką praleistumėte tiesiog puikiai. Viskas vyksta didžiuli greičiu — apsigynėte nuo vienos priešų bangos ir, vos spėję išsilaikyti žaizdas stacionariuose vaistinėse, skubate toliau, kur jūsų lauks jau kiti „blogiečiai“. Nesustojantis veiksmas ir maksimalus kiekis adrenalino garantuotas. Nors žaidimas yra „linijinis“ (beveik visuose lygiuose yra tik vienas kelias pasiekti tikslą) ir gana dažnai pasikartojantis, nuobodului atsirasti tiesiog nėra laiko — norisi testuoti ir testuoti kovą iki pat žaidimo pabaigos. Deja, kaip ir minėjau, ji ateina greičiau, negu norėtumėte.

Ka gi, priešų armijos yra, reikia, turi būti ir priemonių nuo jų apsiginti. Rankose visada turime du ginklus — pistoletą ir automata. Pastarąjį galima greitai modifikuoti į snaipero šautuvą arba granatsvaidį. Be šių dviejų žaisliukų dar yra galimybė paimti bet kurį vieną žuvusio priešo numestą ginklą — „bazuką“, kulkosvaidį ar net Wukių arbaletą. Žinoma, ginklų galima rasti gerokai daugiau, nei čia išvardinta. Pridėję keleto rūšių granatas, turime jau neblogą arsenalą. Pabaigę amuniciją (nors pistoleto kulkos nesibaigia niekada), netampate bejėgiais — dar galite smogti ranka. Žinoma, tai padaryti galima tik iš labai arti, bet tokie smūgiai yra labai galingi — dauguma priešų kris jau po vieno iš jų.

„Republic Commando“ grafikai nieko negalima prikišti. Visi modeliai detalizuoti iki smulkiausių dalelių. Puikiai atkurta jų eisena ir kiti judesiai. Neprastesnė ir mirties „sce-

nu“ animacija — paskutiniai priešų judesiai priklauso nuo to, kaip jie žuvo. Pavyzdžiui, pataikykite mechaniniam droidui į galvą, ir ji suduš, o be jos likęs vargšelis dar apsisuks keletą ratų akiai šaudydamas į visas puses, kol galų gale su-smuks ant žemės. Aplinkos dizainas taip pat puikus, bet jam labai trūksta įvairumo. Kiekviena

kampanija vyksta vienoje vietoje: pirmą ir trečią — Geonosis ir Kashyyyk planetose, o antroji — kosminiame laive. Norėtumėte daugiau įvairovės, nes tris valandas bėgioda-



mas tame pačiame laive, nieko naujo nebepamatysi. Gaila, kad, kuriant žaidimą, nebuvo paimtas pavyzdys iš „Jedi Academy“ arba „Battlefront“, kuriuose beveik kiekviena mi-

sija vykdavo skirtingose planetose ir labai įvairiose aplinkose.

Itin idomus „Republic Commando“ bruožas — žaidėjas pasaulį stebi pro savo šalmo stiklą. Nors šalmas uždengia nemažą dalį ekrano, vaizdas tikrai savotiškas ir malonus. Ant stiklo matome nemažai informacijos: be visiems žaidimams įprastų gyvybės ir šarvų likučio dar rodoma komandos draugų buvimo vieta ir jų „sveikatos būklė“ bei misijos tikslo kryptis. Arti jūsų žuvus priešui, ant stiklo užtikš jo kraujas (na, „kraujas“ tik salyginau — iš tikrųjų tai yra neaiškios kilmės košė), o Kashyyyk'o planetoje nuolat varva lietaus lašai. Visa tai nuvalo vienas iš šalmo prietaisų. Tai, žinoma, smulkmena, bet atrodo tikrai gražiai.

„Republic Commando“ garsas nenusileidžia grafikai. Na, „Star Wars“ žaidimams tai ne naujiena — kiekviena serijos dalis būna įgarsinta be priekaištų. Beje, žaisdami atrakinsite keletą filmukų, pasakojančių apie „Republic Commando“ kūrimą, vienas jų būtent ir pasakoja, kaip vyksta žaidimo įgarsinimas. Galėsite pamatyti, kam įgarsinimo metu naudojamas perpjautas ana-

nasas. Už garso efektus ne blogiau atlikti ir veikėjų balsai. Klausytis ju kartais gana linksma, nes šie žmogukai turi ką pasakyti, pavyzdžiui, vienam jų užgašius tvirtinant sprogmenį, kitas replikuoja, kad į komandą reikėjo paimti kažką, bent kiek nusimanantį šioje srityje.

Visa tai nuolat lydi muzika. Ši kart didingi John'o Williams'o „Star Wars“ akordai yra ne vienintelės melodijos žaidime, kartas nuo karto juos keičia sunkiojo roko atkarpos. Na, dėl muzikinio skonio nesiginčijama, bet asmeniškai man būtų užtekę ir Williams'o kūrinii.

Taigi, ką turime sudėję viską, kas buvo parašyta? O turime puikiai, nors ir ne idealia, pirmojo asmens šaudyklę. Trūksta idomosnio siužeto ir, galbūt, specifinės „Žvaigždžių Karų“ atmosferos. „Techninės“ dalies (grafika ir garsas) išpildymas yra nepriekaištingas, nuo jo beveik neatsilieka ir pati žaidimo eiga. Išigiję „Republic Commando“, galite būti tikri, kad laikas su juo bus praleistas ypač maloniai. Žaidima galima drusiai rekomenduoti tiek „Star Wars“ serijos, tiek apskritai visiems veiksmo žaidimų mėgėjams.

PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS IŠPŪDIS 8,8

Minu, nauja „Star Wars“!

GRAFIKA 8,6

Viskas puiku, bet trūksta įvairumo.

GARSAS 8,5

Nepriimtami garso efektai, tačiau neįdomi muzika.

VALDYMAS 9,7

Smagu, kad įrankiniai komandos nariai nepasunkina valdymo.

SIUŽETAS 7,2

Butų lobius pasistengia ir čia, žaidimas būtų vertas dar daugiau.

„Republic Commando“ tikrai nesugadina jūsų žaidimų kolekcijos, nors ir turi šiek tiek trūkumų. Kiekvienas, besidomintis veiksmo žaidimais, turėtų jį išbandyti. Galiausiai, kad perėję jį, noredite žiūrėti dar kartą.

GALUTINIS
8.8



ARKADINIAI VĖŽLIAI



ŽAIDIMO DĖSJE	
„Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus“	
www.konami.com/gs/tmnt2/official/flash	
KURĖJAS:	„Konami“
LEIDĖJAS:	„Konami“
DATA:	2005-03-04
ŽANRAS:	arkada

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	800 MHz
RAM:	128MB
Video:	32MB
HDD:	2,1 GB

NUOMONĖ	
„Battle Nexus“ sugeba pateikti keletą naujovių, lyginant su praėjusia dalimi ir turi puikių atrakinamų savybių, pavyzdžiui, pilnas arkadinis žaidimas. Tačiau jis kenčia nuo tų pačių problemų, kaip ir pirmoji trimatė TNMT dalis, tad ieškantiems kažko geresnio, antroje dalį sunku rekomenduoti“.	
Steven Hopper, „GameZone“	

PAMAČIUS šio žaidimo pavadinimą, šiek tiek vyresnei „geimerių“ kartai vis dar suvirpa širdis. Vėžlius prisimename iš jaunystės su gilia nostalgija — kažkas būdavo Leonardas, kažkas — Rafaelis. Prieš daugiau nei dešimt metų vėžliai buvo labai populiarūs. Deja, dabar galime juos tik prisiminti ir minėti geru žodžiu, nes kaip ir visos mados, jų nebėra, ir plačiosioms masėms jie užmiršti.

DIZZY

Gal dėl nostalgijos, gal dėl pinigų, bet „Konami“ nusprendė sugrąžinti senus prisiminimus ir išleisti „Teenage Mutant Ninja Turtles 2“. Sakoma, norint sulaukti gero daikto, jo reikia nesitikėti. Galbūt, kitų nuomone liksiu kaltas, dėl per didelių vilčių iš šio žaidimo, tačiau kaltinti savęs nedrįstu.

Pirmiausia, ką vertėtų paminėti, tai žaidimo dydis — 3 kompaktiniai diskai, rodos, pakankamai, kad talpintų nuostabų garsą, kruopščiai išdirbtas tekstūras. Tačiau nei pirmo, nei antro šiame žaidime nėra. Žaidimas susideda iš daugiau nei keturiasdešimties lygių, apjungiant tiek linijinio siužeto, tiek lygių eigos pasirinkimo galimybes. Teko žaisti tradiciniuose „adventure“ lygiuose, kautis arenose, vykdyti specialias užduotis. „Tournament“ galimybė taip

pat egzistuoja, tačiau ne nuo žaidimo pradžios, ją galėsite pasiekti, tik pereję pirmuosius žaidimo lygius.

Nors tai jau antroji „vėžlių“ serija trimatėje aplinkoje, sunku atsikratyti jausmo, jog žaidimas vyksta vis



dar dvejose dimensijose. „Konami“ giriasi padarę daug pakeitimų nuo praėjusios dalies, tačiau iš pirmo žvilgsnio tikrai niekas nekrenta į akis. Ka gi, pirmas išpūdis nekoks. Pabandykite paanalizuoti, ka galima nuveikti su šiuo žaidimu, neišmetus jo per langą. Na, bent jau visi keturi vėžliai čia, o žaidimo eigoje susitiks ir kitus seniai pamirštus veikė-

kažkada seniai matytus lygius. „PlayStation“ ir „Xbox“ savininkai gali tai daryti su visais vėžliais iš karto. PC savininkai ši kartą vėl „ribojami“ — valdymo mygtukai, deja, tēra sutverti valdyti tik viena vėžlį. Tačiau bet kada norint ji galima vieno mygtuko pagalba paversti į bet kurį iš vėžlių. Savaimė suprantama, dvi ar keturios galvos — daug geriau už vieną,

ir siekta tiksliai atitaikyti veikėjų figūrėles, apsiribota paprasčiausiu animacinio filmo įvaizdžiu. Tiek meniu, tiek bendras grafinis žaidimo stilius primena netobulai pieštą animacinį filmą — naudojama ta pa-

ti „cel-shading“ technologija. Gal „Konami“ pamiršo, jog vėžliai daug kam nebuvo vien tik animacinis filmas? Žaidėjas, nors ir vaizduojamas trimis dimensijomis, ir turi pakankamai detalų kūną, tačiau savo forma primena labai senus laikus. Ar ne pats laikas patobulėti? Būtina paminėti, kad gamintojai neištaisė senos klaidos su video tarpais (kurie piešti taip pat), kurie, kai kuriose sistemose trūkineja, užšala, tad tenka dėti

NUOJAUTA, JOG STOVI PRIE ŽAIDIMŲ AUTOMATO IR BIJAI, KAD PASIBAIGS ŽETONAI, NEAPLEIDŽIA VISĄ ŽAIDIMĄ

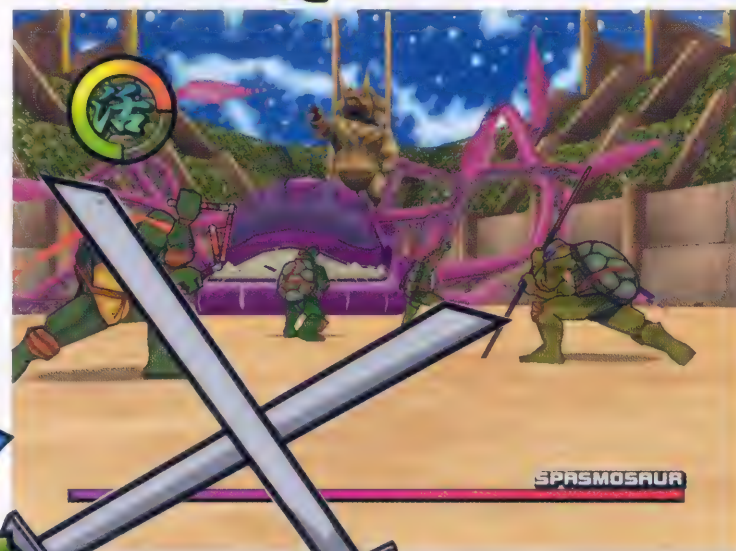
jus: Splinteri, Aprilę ir, savaimė suprantama, Šrederi!

Žaidimas vyksta paprasčiausios arkados pasaulyje, deja, iš savo rėmų niekaip neišeidamas. Tiesiog bėgiojame valdydami vėžlį po naujus ir

ypač, kai ji turi atlaikyti gausybę priešų smūgių. O veikti vėžlių pasaulyje visada yra ka, žaidimo veikėjai gana įdomūs, bet dažniau primena seniai sukurtus herojus, o ne kažka naujo. Į veikėjų animacijas, tiek dėl jų gausos, tiek dėl įvairovės, darbo „Konami“ idėjo, tačiau vis dar senovišku stiliumi — sutiksime kelis bosus. Jų nugalėjimui pakaks išsiaiškinti judesiu taktiką, visai kaip ant žaidimų automato. O jei jau apie tai užsiminiau, vertėtų paminėti, kad nuojauta, jog stovi prie žaidimų automato ir bijai, kad pasibaigs žetonai, neapleidžia visą žaidimą.

Žaidimo pasaulis retokai, bet pradžiugina įdomiais reljefais, veiksmui persikėlinėjant iš žemės planetos Niujorko į kitas planetas, tačiau dauguma lygių tēra blaškymasis po pastelinių spalvų koridorius, turint vienintelį tikslą — užmušti priešą. Klaustrofobiška panika gali tik labiau suerzinti, o ne skatinti žaidimą pereiti.

Grafika taip pat nuvilia. Nors



nemažai pastangu, kad juos prasuktume.

Bendras žaidimo stilius nėra labai prastas, tik kūrėjai, manau, nepataikė į amžiaus segmentą. Jau noji karta nelabai nutuokia, kas buvo vėžliukai — mutantai nindzės, o vyresnieji animacinių žaidimų atsisakė senokai.

Situacija su žaidimo garsu panaši. Vėžlių komentarai dažnai primena vaikystę, bet niekur toliau ir nepažengę. Žinoma, smagu prisiminti kiekvieno herojaus balsą, tačiau ar per tiek metų nebuvo laiko pasimokyti ko nors samojingesnio?

Žaidėjo valdymo srityje nedaug stengiasi pritaikyti žaidimą personaliniam kompiuteriui. Visas meniu valdymas pilnas nuorodų, kur ir ka spausti ant konsolės pultelio. Valdymo mygtukai keičiami opcijose, tačiau, rodos, viskas sudėliota tik, kad būtų patogų konsolės savininkams. Erdvėje judėti su vėžliu nereikia daug pastangu, tačiau, norint tiksliai nukreipti ataką ar apsiginti nuo smūgių pradžioje, gali tekti pasistengti smarkiau. Ypatingu pastangu gali



prireikti bandant apsiginti nuo kelių smūgių, nes paspaudus gynybos mygtuką, vėžlys nebepajudės, tuo tarpu priešų iš užnugario niekada netrūksta. Dažnai judant labirintuose kameros judesiai tampa nevaldomi, todėl, staigiai pasikeitus matymo kampui, žaidėjas turi prisitaikyti prie vėžlio judesių. Neretai tai baigiasi kritimu į prarają. Pataikyti vienu judesiu į priešą pradžioje gali būti ne taip lengva ir prie valdymo teks priprasti. Nuo pat dvimačių vėžlių laikų nepagerinta judėjimo puolant galimybė, o tai trimačiame pasaulyje daug sunkiau. Dėl priešų įvairovės ir puolimo iš visų pusių žaidimas tampa dar sunkesnis, kartais, norint prasilausti pro kelių priešų užtvara, tenka gerai pavargti. Tarp blogųjų veikėjų sutiksime nei animaciniame filme, nei pir-



moje žaidimo dalyje nematytų priešų, ir tai ne tik dėl to, kad jie jau tapo trimačiai.

Battle Nexus siužetas byloja apie keistus nukrypimus nuo originalaus pasakojimo. Galima pagirti kūrėjų išmonę perkelti žaidimo siužetą į skirtingo reljefo lygius ar bandymą paivairinti tematiką. Kartais tarp priešų ir aplinkos, kurioje jie atsiranda, nesijaučia glaudaus ryšio su žaidimo siužetu. Tačiau tai atleistina žaidimui,

Džiugina išlikęs humoristinis žaidimo stilius, gyvybes papildysite picos gabalėliais ar kolas stiklinėmis, o baigę lygi, visuomet išgirsite jau mano minėtus šmaikščius vėžlių komentarus.

Žaidimą rekomenduočiau tik arba užkietėjusiems vėžlių fanams, arba paprastų, daug sudėtingumo nereikalaujančių arkadų mėgėjams. **PC**

VISAS MENIU VALDYMAS PILNAS NUORODŲ, KUR IR KĄ SPAUSTI ANT KONSOLĖS PULTELIO

kurio šaknys labai senos. Keistas ir, man asmeniškai, nelabai priimtinas faktas yra žaidėjų vertinimo sistema po kiekvieno lygio — rodo, ir taip nesiseka, o dar gauni mažą E ar D įvertinimą. Ar vėžliai neturėtų būti lėti ir nerangūs?

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS 9,0

Yra! Vėl vėžliai!

GRAFIKA 7,6

Išsiskyrė ta pati „cel-shading“ varoma dvysio, tačiau nardėta! Jaukinti!

ĮDOMUMAS 7,0

Priešais iki žaidimo galo

GARSAS 7,5

Soni geri vėžlių „hajeriai“

VALDYMAS 6,8

Bona ir geriau, bet žaidimą pereisite

Jei sugebėsite įvertinti, jog tenatika paprasta ir klasikinė fonda, žaidimas vertas laiko. Užtemkus prieš nematys žaidimo nesklaidumus, vėžlių fanams žaidimas gali suteikti nemažai gero laiko. Cowabunga, duos!

GALUTINIS

7.1



ŠELMIŠKOS KIŠKUČIO AUSYTĖS

„CYBERLORE STUDIOS“ ruošė „Deadlock II“, „Heroes of Might and Magic II“, kelis „Majesty“ serijos žaidimus, pora „MechWarrior 4“, o dabar nagus ikišo į garsią „Playboy“ pramonę. Aišku, jie nelindo, kur negalima — kuriant „Playboy: The Mansion“ talkino, patarinėjo ir konsultavo pats „Playboy Enterprises“ tėvas Hugh Hefner. Pirmąjį visame pasaulyje žinomo žurnalo numerį jis išleido tolimaisiais 1953 metais. Leidinys labai sėkmingai išliejo į rinką, turbūt, to tikimasi ir iš žaidimo.

ŽAIDIMO DOSJE

„Playboy: The Mansion“

www.playhef.com

KŪRĖJAS: „Cyberlore Studios“

LEIDĖJAS: „Ubisoft“

DATA: 2005-03-04

ŽANRAS: simulatorius

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 800 MHz

RAM: 256MB

Video: 32MB

HDD: 1,5 GB

NUOMONĖ

„Playboy: The Mansion“ yra labai keista idėja. Kas nori būti Hju Hefneriu? Na, beveik kiekvienas vyras. Tačiau kas nori sėdėti prie monitoriaus ir apsimetinėti? „Sims“ fanai? Ne, labai, jie užsiėmė ir džiaugiasi sudėtingu socialiniu „Sims 2“ kompleksu. Tipiškas vyras, galbūt? Ko gero, ne, jie verčiau vietoje žaidimo nusipirks pačio „Playboy“ žurnalo prenumeratą. Tai kokiam žaidėjui šis žaidimas turėtų patikti? Galiausiai žaidimui trūksta seksualinio patrauklumo. Jis negali pritraukti „Sims“ fanų dėmesio, taip pat nesuvilioja ir vidutinio žaidėjo.

Masonic Dragicoor,
„GameCell“

RAW

„Cyberlore Studios“ siūlo pabūti paties Hju Hefnerio kailyje. Nuo pat pradžių. Dar prieš Kristų... eee... tai yra dar prieš išleidžiant „Playboy“. Žaidimas skirstomas į „laisvąjį režimą“, kuriame vystotės savo nuožiūra, ir misijas, kurios sudarytos pagal realius istorinius faktus, ir savotiškai pasakoja žurnalo istoriją. Iškart viskas klaidingai primena „The Sims“, šito dalyko taip ir nepavyks nusipurti — simsu šešėlis persekios visą žaidimą. Su visais kvailais suaugusių žmonių pašokinėjimais ir paklykavimais, gavus dovanėle, ar šiaip nudžiuginčiais dėl kažkokios smulkmenos. Kaip ir „The Sims“, galima (ir net būtina) apstatyti namą, bendrauti su

aplinkiniais, keisti jų požiūrį į save, bet apie tai pakalbėsime vėliau. Dėl lyginimo su „The Sims“ nekyla net abejonių, kad „Playboy: The Mansion“ galima pavadinti tik supaprastinta simsu versija. Visa laimė, kad žaidime yra kita, niekaip su garsioju žmonių gyvenimo simulatoriumi nesusijusi, taip sakant, „saldžioji“ dalis — pats „Playboy“ žurnalas. Ne, ne, negalvokite, kad ji teks vartyti ir džiūgauti, atvirkščiai, turėsite jį paruošti, rinkti medžiagą, išleisti, o tada jį vartyti ir džiūgauti kiti, o jums liks tik patikrinti sąskaitą ir ruošti sekantį numerį. Žinoma, viršelį ar iklija (turiu omeny, tą simpatišką lankstinuką, kuris išgamas žurnalo viduryje) galėsite peržiūrėti bet kada, netgi jums pačiam reiks dirbti su mode-

liu, kad išgautumėte kuo patrauklesnį paveiksluką.

Abi žaidimo dalys pakankamai glaudžiai susijusios, nors turi skirtingą sudėtingumą, net, sakyčiau, stilių. Kad išleistumėte žurnalą, turėsite apstatyti namus, pasikviesti garsius svečius, „išsunkti“ iš jų informaciją, prikalbėti fotografuotis. Tam, be abejo, teks pakloti krūvelę šlamančių (ar barškančių), tačiau kitaip žurnalo reitingas bus žemas, ir pelnu nesidžiaugsite. Už eilinį numerį iplaukę pinigai, ar bent dalis jų, vėl bus panaudoti būsto gražinimui, patrauklumui sukurti — tai leis pasikviesti garsesnius svečius. Ir taip gyvenimo ratas sukasi. Kai žurnalas išleidžiamas, parodomas jo populiarumas, tiražas, iplaukę pinigai.

O pačioje pradžioje Hju (arba jūs) turi tik nedidelį startinį kapitalą, begalę entuziazmo, krūvą idėjų ir grandiozines svajones. Iškart už turimus pinigus ne kažin ką įstengsite pakeisti namų apstatyme, bet tai galima atidėti vėlesniam laikui. Svarbiausia, be ko nepavyks išleisti pirmojo žurnalo numerio, — darbuotojai. Reiktu kuo anksčiau pasisamdyti skirtingų krypčių profesionalus: fotografus, žurnalistus ir t.t., nes, jei kurio prireiks tik vakarėlio metu ir tik tada jį pasamdysite, tai tas nenaudėlis į darbą prisistatys tik pasibaigus renginiui. Ir, aišku, medžiagos numeriui jau

su kitais (beje, vieni kitų atžvilgiu jie taip pat turi išankstinių nusistatymų), ras bendrų temų diskusijoms, reikš simpatijas vieni kitiems ar antipatijas, o Hju reikalas kelti savo populiarumą, prikalbinti lankytojus duoti medžiagos žurnalui, susidraugauti su pasirinktais žmonėmis. Jei iškart pasiūlysite, tarkim, duoti interviu, dauguma atsisakys. Iš pradžių dera pakalbėti, pajuokauti, su moterimis net pafliртуoti, o nusipelnius palankumą, kuris bus parodomas svečio charakteristikose, jau galima prašyti medžiagos. Moterys visos gražutės, kartas nuo karto kuriai dera pasiūlyti tapti artimesne drauge (vė-

žvaigždės, smarkiai perpildytas antipatija ir nedraugiškumu, kuriuos sunkoka „numušti“. Kai kurios damos, atrodytu, tinkamai paruoštos,

so proceso ilgumas, kad ir kaip būtų apmaudu besimylintiems, priklausos ne nuo jų, o nuo jūsų — kai atsisbos, paspauskite „baigti“, ir žmoge-

IŠKART VISKAS KLAIKIAI PRIMENA "THE SIMS" – ŠITO DALYKO TAIP IR NEPAVYKS NUSIPURTYTI

atsisako net pašokti. Bet buvo ir tokių ponių, kurios pačios vienos ima ir nusirengia bei taip slampinėja po namus, nors niekas jų neprašė. Čia akmenukas į DI daržą. Moterys elgiasi gana idomiai: pafliרטavus, pasakių komplimentų, išteikus dovanėlę, pasiūlius pasibučiuoti ar pašokti, ima ir užsikaria ant kaklo, kojomis apkabindamos Hju.

O kai kokią savo nuostabią darbuotoją ar viešnią sužavėsite, galite pasiūlyti jai pasimylėti. Įdomiausia, kad visiškai netrukdo greta slampinėjantys svečiai... Ka gi, tai „Playboy“ specifika. Toks jau tas Hju. Pirmiausia sušokamas savotiškas ritualinis šokis: Hju ir jo draugė, apgaubti spalvotų žiburėlių, sukdami si pakyla į orą, o kai nusileidžia ant žemės, pasirodo, kad jau spėjo nusirengti (arba kažkuris iš svečių mikliai apšvarino;). Visiško nuogumo žaidime nebus, nereikia per daug tikėtis, tačiau labai neteisūs tie, kas pasakojo, jog „Playboy: The Mansion“ „visiškai nuvylė, nes neatidengė nei vienos grožybės“. Bet grįžkime prie mūsų porelės, kol ši nesusalo. Jie mylisi, būdami nuogi tik iki pusės (viršutinės: P). Kaip tai pavyksta, bala žino, bet pavyksta. Sklinda atitinkami garsai. Hju, kaip akrobatas ir Heraklis viename asmenyje, mēto savo porininke, ši daro salto ore. Viename metode mergina niekaip negali nuspręsti, kaip jai patogiau — aukštyn galva ar kojomis, todėl, padedama Hju, vis vartos, o kitame, matyt, turi problemų su sėdimąja dalimi, nes tai atsistoja virš partnerio, tai atsisėda šiam ant kelių. Vi-

liukai apsirėngs. Ir kas įdomu, nors gal ir teisinga, mylėjimosi poza priklauso nuo baldų tipo:).

Foto sesijas leidžiama daryti jums patiems. Tereikia modelio sutikimo, tada parinkti vietą fotografavimui, ir pirmyn. Modelis gana intymiai, plastiškai juda, kai kada šelmiškai mirteli aki, galite sukoti kamara, kad pagautumėte geresnį kampa, geresnį momentą nuotraukai. Foto sesijos metu po bet kurio kadro galite aprengti modelį skirtingais drabužiais ar nurengti, uždėti skirtingus akinius, auskarus, apyrankę, batelius. Visas žurnalo populiarumui. Sesijai skirti 24 kadrai, po kurių pasibaigia juostelė. Vėliau iš tų nuotraukų galima išrinkti geriausią viršelį arba vidiniam išklotui.

Žaidimo „interfeisas“ gana patogus ir aiškus. Apačioje, dešinėje pateikiama Hefnerio arba tuo metu pažymėto svečio asmeninės charakteristikos, todėl aiškiai matoma, kaip paskutinis veiksmas įtakoja lankytojo nuotaiką. Tas pats veiksmas skirtingai žmogui paveiks skirtingai: vienam pokalbis apie finansus padidins susidomėjimą jumis, o kitas nusivils. Kairėje pusėje pridėtos ke-

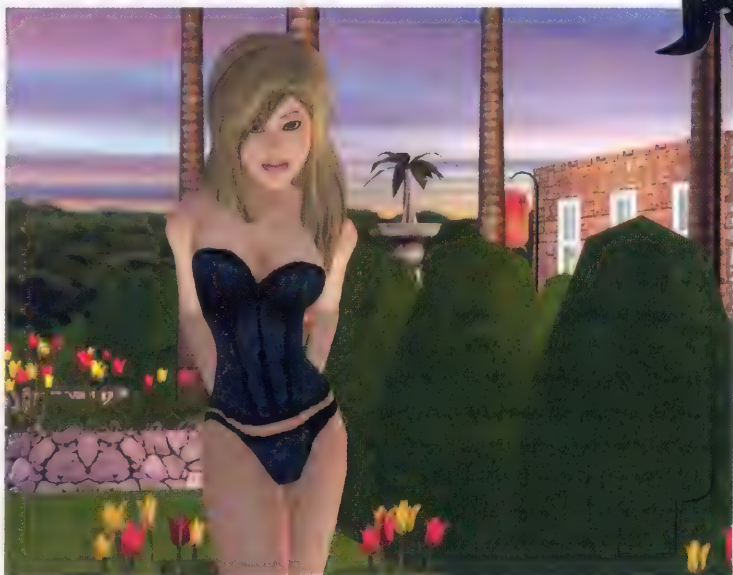


iš pirmojo vakarėlio neturėsite, o jis juk taip pat kainuoja. Įnoringiausi darbuotojai — žurnalistai, juos nusamdyti pavyksta tik tada, kai jau sudarytos sąlygos darbui, t.y., antrame aukšte reikia pastatyti darbo stalą. Neužmirškite mergyčių — zuikučių, „playboy“ simbolio. Jos su kiškio ausytėmis ant galvos ir uodegyte ant... hmm, uodegūtės vietoje, sukinės po namus, sukurdamos jaukumą bei vaisingumą atvykėlius gėrimais.

Kai pasijusite pasirėngęs, galite surengti vakarėlį. Svečius kviesite jūs arba pasirinksite iš sarašo pats, arba tai atliks jūsų padėjėja. Kol Hefneris nėra pakankamai žymus, kai kurios pakviestos garsenybės visai nesunkiai gali atmesti kvietimą, teks pasitenkinti labiau geranoriškais svečiais. Vakarelyje jie bendraus vieni

liu jį, bendraudama su garsenybėmis, atstovaus jus ir padės kelti, o gal ir smukdyti, jūsų reikšmę) ar priimti į „vidinį ratą“. Iš, aišku, galima priglauti ir vyrus. Vidinio rato žmonės bet kada galima pakviesti pas save, net nerengiant vakarėlio, ir pasinaudoti jų paslaugumu, jei labai trūksta medžiagos ar šiaip norisi išokti į lovą. Dėl pastarojo dalyko, suprantama, kalba vėl eina apie moteris. Numerio išleidimui nedera piktnaudžiauti artimųjų ratu, kam bus įdomu kiekviename numeryje skaičiuoti tų pačių žmonių interviu ar žūrėti to paties žmogaus nuotraukas?

Vakarėlis trunka ne tiek ir ilgai, su „neparuoštais“ iš anksčiau svečiais dera pakalbėti ilgiau, todėl spėsite prikalbinti žurnalo reikalams ne daugiau kaip dvi garsenybes per vakarą. Nekalbant apie visokias roko



lios naudingos funkcijos: sienų pašalinimas, jei tai jums trukdo, žmonių paieška, kuri, beje, netikėtai leidžia gauti keletą taškų už slaptos užduoties įvykdymą. Aukščiau kairėje išdėstyti likę svarbūs mygtukai.

„Magazine screen“ pateikia informaciją apie žurnalą. Pirmame lange rodomas viršelis (kol nėra nuotraukų, jis tuščias) bei užduotys, kurios dar neatliktos tam numeriui („cover“, „centerfold“, „pictorial“, „interview“, „article“, „essay“). Numerio kokybę parodoma užspalvintais „playboy“ žuikučiais. Turinio langas („content“) pateikia surinktą informaciją, varnelėmis reikia pažymėti, ką norite matyti eiliniame numeryje. Medžiagos kokybę taip pat nurodo žuikučiai. Rinkos lange („market“) rasite visą informaciją apie žurnalo kainą ir reitingus pagal atskirus punktus: televizija, sporta, mena, humora, madą, muziką, politiką, seksualumą ir techninius dalykėlius. Juodai parodyta visa rinka, o gelsvai — konkretaus leidinio. „Chief of staff“ lange galima pasigrožėti išleistu numeriu viršeliais ir peržvelgti finansinę statistiką. PMOY lange pateikiamos kiekvieno mėnesio Mis nuotraukos. Išleidus visus 12 metinių numerių, renkama Metų Mis. Merginų populiarumą vėlgi nurodo žuikučiai.

„Hef screen“ — personalinis Hju Hefnerio puslapis, jame išvardintos užduotys (pasiekti 2000 šlovės taškų, rasti širdies draugę ir t.t.), pateikta asmeninė Hju charakteristika, parodyti turimi pinigai, savybės atskirose srityse: politikoje, mene, humore ir t.t., žurnalo piniginė suvestinė, nurodyti populiariausi viršeliai, nuotraukos, didžiausias tiražas.

Šalia užduočių galima pasiskaičiuoti, kaip ją įvykdyti, — tai labai sveikas dalykas. Atskira kategorija („relationships“) skaičiuoja bučinių, susižavėjusių žmonių, argumentų kiekį ir pan. Įvardijama žymiausia Hefnerio namų aplankiusi išmybė. Pagalbos langas išties padės, jei turite klausimų. Jame reikalinga informacija apie straipsnius, viršelių sandėrius ir daugybę kitų dalykų.

„Mansion screen“ skirtas namo apstatymui ir puoši-

mui.
R
e
t
e
r
s
c
r
e

en“ — namų langas. „In Manson“ nurodo, kokie svečiai ar namiškiai tuo metu name. „Staff“ — išvardinti darbuotojai (šalia jau nusamdytų — varnelė), su specifiniais sugebėjimais, asmeninėmis savybėmis, stiliais ir kainomis. „Celebrities“ — panašios charakteristikos apie išmybes. Čia galima išsirinkti, ką kvieisti į vakarėlį. „Inner circle“ — artimųjų ratas.

„Relationship screen“ aprašo žmonių santykius. „In mansion“ — kokie tarpusavio ryšiai žmonių, esančių name, o „Everyone“ — bet kokių žmonių.

Dar vienas svarbus režimas pasiekiamas paspaudus ESCAPE, tada EXTRAS. Po to paspaudus eilutę „soundtracks“, tiesiog žaidimo metu galima iš sarašo išmesti nusibodusią melodiją arba įtraukti naują, jei buvo neįtrauktą. „Cheats“ už surinktus taškus galima nusipirkti įvairių kodų (paversti svečius leng-



vai įsimylinčiais, suorganizuoti implantų vakarėlį, padaryti žmonių galvas dydžio, atitinkančio jų ego ir t.t.). Man idomiausia pasirodė „Archives“ skiltis, kurioje už tuos pačius užsidirbtus taškus galima nusipirkti tikrojo „Playboy“ žurnalo istorinius viršelius, nuotraukas (yra tokių idomųjų, kaip „Hefas armijoje“), interviu (su Bilu Geitsu, Maiklu Džordanu, Vupi Goldberg). Nesu aistringas šio žurnalo gerbėjas (nebent prijauciantis), bet šie istoriniai dalykai išties idomūs. Beje, istoriniai faktai, užkraunant kažkokį naują epizodą (pvz., vakarėlį), pateikiami tekstu šalia spalvingu Hju ir poros merginų figūrų.

Grafika galima vertinti prieštariningai. Labai gražiai atrodo visos namas, atskiros detalės, tačiau, priartinus kamerą, personažai gali pasirodyti kažkiek kampuoti, pernelyg animaciniai. Judesiai kai kada išties plastiški ir verti pagyrimo, tačiau būna ir staigiu, kampuotu. Bučiniai kartais įvyksta per atstumą, nesusiglaudus lūpomis, galima pamanyti, kad jie šalti, su-



mai nepriklauso nuo skambančios muzikos :). O ir šiaip keisti jie, tie šokėjai — sugeba pradėti šokti tuo metu, kai keičiasi daina ir iš garsoakalbių nesklinda joks triukšmas.

Išvada: nepaisant iššokančių DI ar grafikos trūkumų, žaidimas turi savyje užtaisą, kuris uždega žaisti. Nesigailiu praleisto laiko. Žinoma, tu pačių komandų maigymas pele igrisla, tačiau žaisti idomu, norisi išleisti vis naują žurnalo numerį, vis gražesni. Kūrėjams galima pabaknoti, kad galėjo padaryti veikėjams įvairesnes emocijas, sudėtingesnius charakterius, didesnes bendravimo ir keliavimo galimybes, tampsne sąsaja tarp idėto i leidini triuso ir skaitytojų reakcijos, tačiau pagrindinį dalyką — norą žaisti — jiems pavyko įgyvendinti. Žaidimas skirtas vyresniam amžiui, bet dar reikia mėgti simulatorius bei bent šiek tiek priausti erotikai. Beje, kas nėra matęs tikrojo „Playboy“, žaidimas aiškiai parodo, kad šis leidinys nėra tik nuotraukų su nuogomis katytėmis rinkinys :). **PC**

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ISPŪDIS 6,1

(„Sienai“ : „Pietumai“ :)

GRAFIKA 6,4

Kapito žmona turi savybę perėti kaprai daktis

VALDYMAS 7,2

Paprastos

GARSAS 7,8

Galima idėti savo muziką, gėra dūlind daina

IDOMUMAS 8,1

Stingia savo leidyklą :)

Aplendimant, galima pasakyti tik, kad žaidimas nėra dešimties užloptas, todėl beveik visada jaučiamas pavojingas svyravimas — tai „užloptas“, tai erzin...

GALUTINIS

6.9



KITI NAUJAKURIAI

ŽAIDIMO DOSJIS

„The Settlers: Heritage Of Kings“

www.settlers.com

KURĖJAS: „Blue Byte Software“

LEIDĖJAS: „Ubisoft“

DATA: 2005-02-18

ŽANRAS: strategija

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 1 GHz (rek. 2 GHz)

RAM: 256 MB (rek. 512 MB)

Video: 32 MB su T&L (64 MB)

HDD: 1,5 GB

NUOMONĖ

Jei jums „Warcraft III“ atrodė praradęs žavesį dėl perėjimo nuo miestų statybų link labiau tiesioginės kovos, tai naujasis „Heritage of Kings“ – žaidimas jums. Jis labiau orientuotas į valdymą, ir turi daugiau tobulinimo ir tyrinėjimo galimybių, nei „Blizzard“ žaidimas. Kaip bebūtų, žaidimui tikrai praverstų dar viena papildoma rasė, ar žingsnis atgal į valdymo karalystę. Grafika žengė didžiulį žingsnį nuo praėjusios, ketvirtosios dalies ir trimačiai peizažai yra gražiai užpildyti ir dekoruoti.

Basilio Noris,
„Gamer's Hell“

KELERI metai prabėgo nuo paskutiniųjų „setlerių“ pasirodymo, tačiau projektas nemirė, ir štai prieš mus naujieji „setleriai“ — „The Settlers: Heritage Of Kings“. Visomis prasmėmis naujieji. Ir ta, kad tai atskira, penktoji garsios epopėjos dalis, ir ta, kad žaidimas išties turi daug naujovių. Kitaip ir būti negali, pralėkė daug laiko. O ir negali kiekviena dalis būti absoliučiai vienoda, tada tai vadintųsi papildymu, o ne nauju žaidimu. Dėl galybės naujienų žaidime gamintojai „Blue Byte“ „setleriams“ nesuteikė eilinio vardo „The Settlers V“, o pavadino „The Settlers: Heritage Of Kings“. Autoriai pabrėžia, kad tai vis tie patys „setleriai“, nes liko tipiniai ankstesnių žaidimų elementai, nors ir atsirado galybė naujų dalykų. Ankstesniųjų „setlerių“ fanams taip neatrodo, ir jie sako: „tai jau ne „setleriai“, o eilinė strategija“. Niekada nepriskyčiau savęs „The Settlers“ gerbėjų klubui, todėl galiu šiek tiek blaiviau pažvelgti į žaidimą.

RAW

VIENOS NELAIMĖS

Veiksmas prasideda Žemės viduramžių laikų analogiškoje epochoje. Pagrindinio herojaus Dario kaimą užpuola nenaudėliai juodieji riteriai, ieškantys paslaptingojo amuleto. Susidoro-
[rotis su jais negana, tenka atstatyti padoriai apgriauta kaima, o jau tada keliauti į savo motinos miestą, Ridgewood. Deja, ir čia nieko linksmo — senoji moteris arti mirties. Ji dar spėja atskleisti sūnui jo tikrąją kilmę. Pasirodo, Dario — tiesioginis karaliaus ipėdinis, kadaise sujungusio septynias karalystes į stiprią ir vieningą šalį. Kad ir kaip būtų, gaila, tačiau juo-

dieji riteriai pasiekia ir karalių — šiam kritus, karalystė subyra, nes nėra tinkamo kandidato į sostą (dabar jau yra!). Gavęs tą patį amuletą (valdžios ir galios simbolį), kurio ieškojo blogio kariai, Dario patraukia į ilgą bei sudėtingą žygį, kad prikeltų karalystę iš pelenu.

EKONOMINĖ DALIS "SETLERIUOSE" IŠ TIESŲ IDOMESNĖ IR SVARBESNĖ. KARAS NUVILIA

VALSTYBĖS PAGRINDAS — STIPRI EKONOMIKA

Kaip ir ankstesnėse dalyse, ekonominei pušei „The Settlers: Heritage Of Kings“ skiriamas didelis dėmesys. Kiekviename lygyje vienokiu ar kitokiu pagrindu bus liepta įkurti ar atstatyti gyvenvietę (ar apsaugoti ją

plečiant). Centrinė bet kurios gyvenvietės figūra — „keep“. Šis pastatas tiek svarbus, kad, jei nesugebėsite jo apsaugoti nuo sunaikinimo, žaidimas baigsis, ir galėsite graužti nagus. „Keep'e“ galima pirkti baudžiauninkus, jei, žinoma, turite lėšų, keisti mokesčių, kuriuos labai pavyzdinčiai moka gyventojai, dydį ar paskelbti pavojaus gyvenvietės užpuolimo atvejui. Beje, mokesčius parinkite protinai, nereikia per daug užsiplėsti. Antaras pagal reikšmingumą namukas vadinamas „town center“ (arba „village center“ tipo). Jis užtikrina 75 gyvybes vieneto egzistavimą. Jei knietės praplėsti gyventojų skaičių, turėsite įkurti antrą centrą, kuris su-

teiks dar 75 vakuojančias vietas darbininkams ar kareiviams.

Pradžioje resursus (moli, akmenis, geležį, sierra, medieną) renka baudžiauninkai, kurie labai paklusnūs, tačiau virš stambių naudingųjų iškasenų sankaupų galima pastatyti kasyklą, į kurią netruks atvykti tikrieji resursų rinkėjai. Šiems jau įsakinėti negalite — tai laisvieji gyventojai. Jie patys užpildo laisvas darbo vietas kasykloje, renka gėrybes (iplaukos iškart išauga keturis kartus). Beje, pažūrėjus į dirbančius baudžiauninkus, pasidaro aišku, jog tie baudžiauninkai — tokie tinginiai, kad kartais net suabejoji, ar jau jiems davęs nurodymus, nes dirba „parūkydami“. Neužmirškite pastatyti būtinų pastatų netoli kasyklų: namelių miegui bei pavalgymui, fermu. Žinoma, darbininkai gali eiti pavalgyti į toli esantį namą, tačiau tai užtruks daugiau laiko ir tikrai nepadės kauptis jūsų turtams.

Svarbu savo žmones laiku aprūpinti šiais pagalbinais pastatais.

tais, nes alkanas ir neišsimiegojęs darbininkas — prastas darbininkas. Pažymėjus vieną iš darbštuolių, virš jo išvysite ikonas, nurodančias, ką jis mano apie bendrą padėtį ir gyvenimo prasmę. Beje, jei visiškai nesirūpinsite nuogaras dėl jūsų lenkiančiais varguoliais, šie gali ir visai palikti gyvenvietę. Kasykla leis atlaisvinti nuo tos rūšies resursų rinkimo baudžiauninkus, kuriuos galima naudoti medžių kirtimui, nes pastarojo darbo nesiima „nepriklausomi“ darbininkai, arba statyboms, kurias sugeba tik jie. Kiekvienas iš beveik keturiasdešimties pastatų savaip svarbus ir įneša tam tikrą indėlį į gyvenvietės vystymąsi. Fermose dirba ir maitinasi žmonės (vėlgi nuo jūsų tiesiogiai nepriklausomi), kareivinėse treniruojami kareiviai, universitete tobulinasi mokslukai, ir t.t.l. Beje, universitete tyrinėjamos ir naujos technologijos, pavyzdžiui, iš stebėjimo bokšto padarandčios šaudymo bokštą arba leidžiančios statyti iš principo naujus pastatus. Vieno resurso — pinigų (talerių) — rinkti negalite, išskyrus skrynias, išmėtytas po visą žemėlapi, kuriose rasite nenusipėjamo dydžio lobį. Pinigai kaupiasi, renkant mokesčius arba prekiaujant. Žinoma, galite pastatyti banką, ir tada jau bankininkams tegul skauda galva, kaip padidinti jų kiekį. Kad darbininkai noriau dirbtų, retkarčiais nekenkia pastatyti koki paminklą kritusiems nelygioje kovoje ar gėlių klomba pačiam tautos didvyriui Dario.



Paprastai žemėlapyje stypso nemažai žmogėnų su šauktukais virš galvų, reiškiančiais, kad pasikalbėję su jais, gausite papildomą

pakeisti vieną resursų rūšį į kitą. Vienas gyvenimu nusivylęs žmogutis pradiniuose lygiuose išvis veltui atidavė visą savo turtą.

Vienetai — tiek kariniai, tiek civiliai bus būdingi viduramžiams, ir tik artilerija, atsiradusi vėlyvaisiais viduramžiais, kažkiek iškrinta iš konteksto, tačiau juk tai vis tiek viduramžiškas reikalas. Šen bei ten besibastančios banditų grupelės neleis jums nekreipti į jas dėmesio, nors tai palyginus menkas priešas gerai įrengtam miestui. Po kurio laiko šie nenaudėliai ima mušti nuošaliau dirbančius darbininkus ar baudžiauninkus, o jei jų nenuraminsite kartais ir strėlėmis, jie gali visai sužūlėti ir, atslūkinę į miestą, imti griauti jūsų pastatus.

Kitas „neutralas“, tik ne toks agresyvus — laukiniai žvėrys. Labai gražu, kai aplink ganosi stirna, prastriksi kiškis ar nutapsena vilkų ruja. Gaila tik, kad neleidžiama jų pažymėti.

KARO VARPAS GAUDŽIA

Ekonominė dalis „setleriuose“ iš tiesų įdomesnė ir svarbesnė. Karas nuvilia. Kažkaip viskas atrodo, lyg būtų prievarta prikomponuota prie žaidimo. Mūšio metu sunkoka valdyti kareivius, sudėtinga nusitaikyti į konkretų nevidoną. Turbūt geriausia palikti kareivius likimo valiai ir pažūrėti, kuo viskas baigsis. Dauguma karių struktūrų organizuotos būreliais po keturis, panašiai kaip rytietiškos triados ar revoliucingos rusų kuopelės. Vienas skiriamas vyresnui, o kiti trys, aišku, bus jam pavaldūs. Didelė naujovė „Heritage Of Kings“ yra atsiradę herojai, kurie praktiškai nemirtingi. Jei jau taip atsitiks, kad kuris kris mūšio lauke, per daug nepergyvenkite, nes jis prisikels, vos šalia atsiras kitas herojus ar savos armijos daliniai. Kažkur matyta, tiesa? Kiekvienas herojus apdovanotas spe-

DIDELĖ NAUJOVĖ "HERITAGE OF KINGS" YRA ATSIRADĘ HEROJAI, KURIE PRAKTIŠKAI NEMIRTINGI.

ma užduotį ar prekybinį pasiūlymą. Kartais tai atneša pinigus, kartais, atvirkščiai, kažkas pasiūloma jums, viliojant jūsų talerius. Kai kada galite nusipirkti kareivių,



cifinėmis savybėmis, didinančiomis jo sugebėjimus arba jo bei aplinkinių kovinį pajėgumą.

Kai žūsta kareivis, toje vietoje pakyla šviesos stulpas — reikia manyti, kad tai siela palieka kūną.

PASAULĖLIS

Grafikai yra ką prikišti. Kameros priartinimas teigiamų emocijų nesuteiks... Teko matyti, kaip stirna ganosi pusę savo priekinės dalies sukišusi į uolą. Turbūt naudojo „čytus“ :). Armijai liepus nukeliauti ilgesnį kelio tarpą, kareiviai neitkėtina išsibarsto, norint kovoti visu pajėgumu, reikia sustoti ir palaukti stabdžių, tokiu būdu, turbūt vengiančių pavojaus. Nors apskritai „The Settlers: Heritage Of Kings“ pasaulis gana mielas. Pirmiausia dėl aplinkos: medžių, vandens telkinių, žvėrių, krioklių, kurie išties mielai atrodo. Visai pa-



tiko animacija, kai naujai ruošiami kareiviai treniruojasi kareivinių kieme, o tik tada išeina į la-

ką, kur juos galima valdyti. Panašiu animacijų galima išvysti universitetuose ir kai kuriuose kituose pastatuose.

Gražiai keičiasi paros ar metų laikai, oro sąlygos. Kas įdomu, kad tokie pasikeitimai ne vien dėl grožio. Pavyzdžiui, žiemą užšąla vanduo, ir priešas be didesnių problemų gali užpulti iš tos pusės, kur vasarą miestui pavojus negrėsė.

Iš pirmo išpūdzio liko nekoks prisiminimas apie herojaus frazes, keistai panašias į garsiojo „Warcraft II“ pasisakymus. Gerai, kad kitų vienetų (ypač darbininkų) žodynas ne toks nykus ir, neturint ką veikt, galima pasismaginti, maigant pelę ant kažkurio pasirinkto vargšelio.

Muzika per daug neišsiskirianti, mirtinai neužknisa, bet ir nieko labai išpūdingo, nors, sako, oficialų žaidimo singlą „Bittersweet“ įrašė gerai žinoma grupė „Apocalyptic“ su „The Rasmus“ ir „HIM“ vokalistais Laurie Ylonen bei Ville Valo.

REDAKTORIUS

Kol kas žemėlapių ir misijų redaktoriaus žaidimas neturi, tačiau autoriai jį žada kartu su naujuoju misijų paketu. Redaktorius galės kurti įvairiausias misijas, daugelio žaidėjų režimo žemėlapius bei nuosavas kampanijas.

DAUGELIS NORI ŽAISTI

Penktieji „setleriai“ turi daugelio žaidėjų režimą. Jame galima žaisti „Technology Race“, kur laimi tas, kuris pirmas viską ištyrinės, „Con-

quest“, kuriame tradiciškai reikia sunaikinti priešo namus, ir „Point Game“, kai renkami taškai už tyrinėjimus ar kovą, ir laimi tas, kas turi jų daugiau.

Išvada: „Setleriai“ nebe tie... Naujoji grafika, naujos savybės, šis tas seno. Sunku pasakyti gerai tai ar blogai. Aš ir dalis žmonių, naujai atradusių šią seriją, priims žaidimą normaliai, nes jis gerokai panašus į standartinę RTS, ir kartu turi pakankamai skirtumų, kad būtų galima pastebėti kažkokį originalumą, tačiau panašu, kad senieji gerbėjai nusivils. Visai malonu buvo pažaisti su šiais ūkiškais žmogeliukais, bet didelės azarto ugnies jie neuždegė. **PC**

PCK	VERTINIMAS
PIRMAS IŠPŪDIS	7,4
Savotiška strategija	
GRAFIKA	7,8
Kameros geriau nepriartinai	
VALDYMAS	7,1
Ne patis tobuliausias valdymas žaidime	
GARSAS	7,5
Pusė būdos	
IDOMUMAS	7,5
stebėti, kaip žmogeliukai dirba kasyklose, bet kovoti neįdomu	
Pabaleti buvo įdomu, tačiau dar kartą turbūt nežaisti	
GALUTINIS	
7.5	

ŽAIDIMO DOSJE

„Return to Mysterious Island“

www.mysteriousislandgame.com

KURĖJAS: „Kheops Studio“

LEIDĖJAS: „DreamCatcher Interactive“

DATA: 2004-11-19

ŽANRAS: nuotykių

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 800 MHZ

RAM: 64 MB

Video: 64 MB

HDD: 1 GB

NUOMONĖ

„Return to Mysterious Island“ turi mielą pagrindinę veikėją (kuria, aš tikiuosi dar išvysti ateityje), trumpą bet smagų siužetą bei pakankamai užuominų, kad juo keliautumėte stabiliai bei nestrigtumėt. Romano fanams turėtų patikti savo akimis išvysti aprašytas vietas, o žmonės, neskaite knygos, vis tiek turėtų vertingai praleisti laiką.

Gordy Wheeler,
„Worth Playing“



PRARASTŲ AKIMIRKŲ BEIEŠKANT

NAKTĮ buvo šalta. Aplinkui nebuvo nieko, išskyrus laukinę ir atšiaurią gamtą bei priešiška nusiteikusius gyvūnus. Čia bent menkiausia būdo, kaip pabėgti iš šitos salos. O juk aš tebuvo paprastas ekspedicijos dalyvis, norėjęs palikti išpūdį savo draugei. Pernelyg pasitikėdamas savimi, išvykau vienas, dėl ko dabar tikrai gailiuosi, bet juk kažką reikia aukoti...

KYO

Vakaras buvo žvarbus, nors danguje nesimatė nė vieno debesėlio. Saulė savo spinduliais šildė ir švietė kaip niekad, bet širdyje buvo šalta ir nyku. Galbūt todėl, kad aš jau iriuosi nuo kranto, o manęs taip ir neatėjo niekas išlydėti? Galbūt... Kita vertus, dabar tai neturi reikšmės. Užsidrikti pragyvenimui reikia, o užduotis perdėm pavojinga ir sunki. Čia, savo laive, esu visiškai vienas. Dabar suprantu, kad tikrai nedaugelis, likęs pats su savimi, gali džiaugtis malonia draugija...

DŽIUGU VĖL JAUSTI KRANTĄ

„Kur aš?“ — netikėtai tariau pats sau. Ir nė kiek nenuostabu, nes buvau nublokštas į smėlėtą krantą, ant kurio nesimatė nieko, kas primintų man mano laivą. Lėtai atsikėliau. Nors kojos buvo sužeistos ir abi kraujavo, šiaip ne taip dar laikiausi ant jų. Rankos nubrozintos, o kakta srūvo kraujas. Matyt, naktį buvau papuolęs į audrą, nes iš mano laivo nieko nebeliko, o ir pats vos likau gyvas. Tikėkimės, — tai gyvenama

sala. Bet visų pirma, turiu surasti ko nors valgomo ir pasigdyti savo žaizdas...

NETIKĖTA PRADŽIA

Žaidimas prasideda, vos Minai (žavi ir išmintinga žaidimo herojė) pramerkus akis. Iš karto paaiš-

„**ŽAIDIMAS TIESIOG KIMŠTE PRIKIMŠTAS DAUG SKIRTINGŲ KOMBINACIJŲ IR SPRENDIMO BŪDŲ.**“

kėja, kad ji nelaimingo atsitikimo dėka pateko į paslaptinę salą. Kad ji paslaptinė, jau žaidimo pradžioje paliudys keisti reiškiniai. Negana to, Mina lieka visiškai viena. Nei racijos, nei maisto atsargų, o paskutinė viltis — laikrodis/telefonas ir tas išsikroves... Visa tai gali reikšti tik vieną — nepaprastai kompliktuotas ir sudėtingas, bet daug žadantis įvadas į nepakartojamą ir kupiną nuotykių

bei pavojų kelione, kurios baigties nežino niekas...

IŠGYVENIMO TAISYKLĖS

Heh, tik dabar prisiminiau, kad jau kurį laiką nieko burnoj neturėjau. Alkio jausmas privertė pamiršti viską, todėl kaip galėdamas atsargiau ėmiau tyrinėti aplinką. Aplinkui nebuvo kažko įtartino ar pavojingo, tie-

siog paprasta ir žavi savo išore sala. Netrukus prisiliūkinau prie keisto, egzotiško medžio. Matyt, tai buvo palmė, tik iki šiol niekada nematyta. Kiek tik turėdamas jėgų, spyriau į ją, bet pasekmės buvo mano nenaudai... Koją siaubingai sudiegė, o trokštamas vaisius nesujudėjo. „Ką gi...“ — pamaniau, ir keikdamasis ėmiau šlubčioti pirmyn, kai už nuga-



ros tas pats vaisius žnektelėjo žemėn. „Na, viskas ne taip jau ir blogai“ — šypsodamasis tariau. Pakėlęs vaisių, pastebėjau, kad kevalas tikrai tvirtas, ir jį kaip nors pradauž-

nėsite sujungti tarpusavyje daug realių komponentų. Žinoma, daugelio dalykų galėsite ir nedaryti, tačiau nuo to kentės jūsų „Bonus“ taškų skaičius. Kuo daugiau jų surinksite, tuo

SUPRATAU, JOG AŠ ATSIDŪRIAU PASLAPTINGOJE SALOJE, KURIOJE KADAISE LANKĖSI KAPITONAS NEMO

ti plikomis rankomis, juolab kai jas taip diegia, būtų beviltiška. Tada susiradau didoką akmenį, tačiau daužyti su juo kevalo nenorėjau, nes bijojau sudaužyti kol kas vienintelį maisto šaltinį, todėl dairiausi toliau. Galų gale aptikau keistus medinius ku-

geriau ir tuo daugiau koncepcinių piešinių atrakinsite galerijoje. Kalbant apie valdymą, jis yra tikrai patogus, tik gal kažkiek neįprastas. Savo inventoriuje galėsite nešti labai daug daiktų ar skirtingų komponentų. Pačiame inventoriaus lange juos ir kom-



laimei, baterija tiko, ir telefonas pasikrovė. Bet, bah... Nesidžiauk radęs, neverk praradęs — dėl kažkokio ryši trikdančio barjero, niekam paskambinti negaliu. Vienintelė mano viltis, kad draugė, norėdama mane kuo greičiau surasti, paskambins pati. Hm... Kad ir kaip būtų keista, taip vildamasis pralaukiau kone visą dieną. Kiek vėliau iš neturėjimo ką veikt, išjungiau „News“ funkciją, kuri prileido mano telefoną prie internetinio ryšio. Čia jau buvo paskelbtas mano dingimas, tačiau skambučio iš draugės — nė kvapo... Taip pat šone mirksėjo įkyrus „baneris“. Neiškęntes pasižiūrėjau jį — „Ilgai lauktas World of Warcraft jau prekyboje!“. „Viskas aišku...“ — neviltes apimtas tyliai tariau aš...



lus, styrančius iš po smėlio. Ant jų viršūnių buvo po metalinį apkausta. Taigi aš, pasiėmęs minėtąjį akmenį, ėmiau daužyti didžiausią kuolą tol, kol jis paprasčiausiai neperlūžo per pusę. Atskyręs metalinį apkausta, gerokai jį pagalandau, kol negavau kažko panašaus į peilį. Taip pasigaminęs peilį, dar nenumaniau, koks jis man bus naudingas ir pravartus. Pradžiai atsargiai praardžiau kevalą, o paskui ir patį kokoso riešutą. Kiek pasistiprinęs, nusprendžiau susikurti laužą ir pasigaminti meškere, norėdamas...

binuosite tarpusavyje. Suradus dvi atitinkančias detales, likusios bus pažymėtos klausukais, kas palengvins jūsų užduotį. Tereikės, pasitelkus logiką, sudėlioti realiai tinkančius daiktus, ir gausite naujas detales, kurių dėka stumsitės į priekį.

NEJAUGI... MANE PAMIRŠO?

Saloje jau kiek apsiratau. Paaiškėjo, kad ji negyvenama. Galbūt, taip netgi

geriau, tačiau laukiniai žvėrys ir natūralūs pavojai tiesiog nenori palikti manęs ramybėje. Štai neseniai teko kovoti su gyvate. Taip pat vyko šioks toks „susišaudymas“ tarp manęs ir pulko laukinių beždžionių, bet tai ne esmė. Svarbiausia, kad naudodamasis patirtimi ir savo žiniomis, sukūriau elementaria, bet veikiančią bateriją! Puiku, dabar galėsiu paskambinti savo draugei ir pranešti, kur aš ir kas man. Mano

ENCIKLOPEDIJA

Taip pat dvi geros (o galbūt kai kam ir nelabai) naujienos yra tos, kad pasigaminus bateriją ir pakrovus telefoną, jūs turėsite priėjimą ir prie enciklopedijos, kuri jums smulkiai aprašys ir netgi paaiškins, kam skirtas bei naudojamas kuris nors inventoriuje esantis daiktas. Dar telefone bus GPS'as, leisiantis jums kartą nuo karto patikrinti vietą, kurioje būsite.

IR KELETAS TAPS VIENU...

Turbūt esminis, ir ryškiausias „Return to Mysterious Island“ (toliau tiesiog RTMI) skirtumas nuo kitų „adventure“ žaidimų yra jo galimybė kombinuoti daiktus, siekiant pasiekti nurodytą tikslą. O idomiausia tai, kad jį pasiekti galima skirtingais ir įvairiais būdais. Žaidimas tiesiog kimšte prikimštas daug skirtingų kombinacijų ir sprendimo būdų. Pvz. Viena ir ta pačią agresyvią beždžionę nubaidyti galėsite, panaudoję alkoholį, iškeptą pyragą ar net atsargiai sugautą gyvatę. Iš tiesų, skirtingų perėjimų gausa gerokai pagyvina ir pailgina žaidimą. Bet žaidimo propaguojamas realumas ir tikro pasaulio atitikimas tiesiog žavi. Tiek žaidimo fizika, tiek aplinka yra nepaprastai sureikšminama ir atidirbta. Norėdami pasigaminti meškere, tu-



Antroji naujieta — keik keistokas, tačiau labai pravartus jūsų padėjėjas. Jis — jaunas beždžionukas, kuri Mina pavadino tiesiog Jep'u. Nors kartais tai atrodo kvaila ir ne tikroviška, Jep'as kartais jums labai padės. Pvz. Jis galės užlipti ant uolos viršaus ir nuleisti jums kopėčias, arba susitarti su kitomis beždžionėmis. Žinoma, kad jį prisijaukintumėte, jums reikės nemažai paaukoti savo maisto ir pastangų. Bet, patikėkit, jis to vertas.

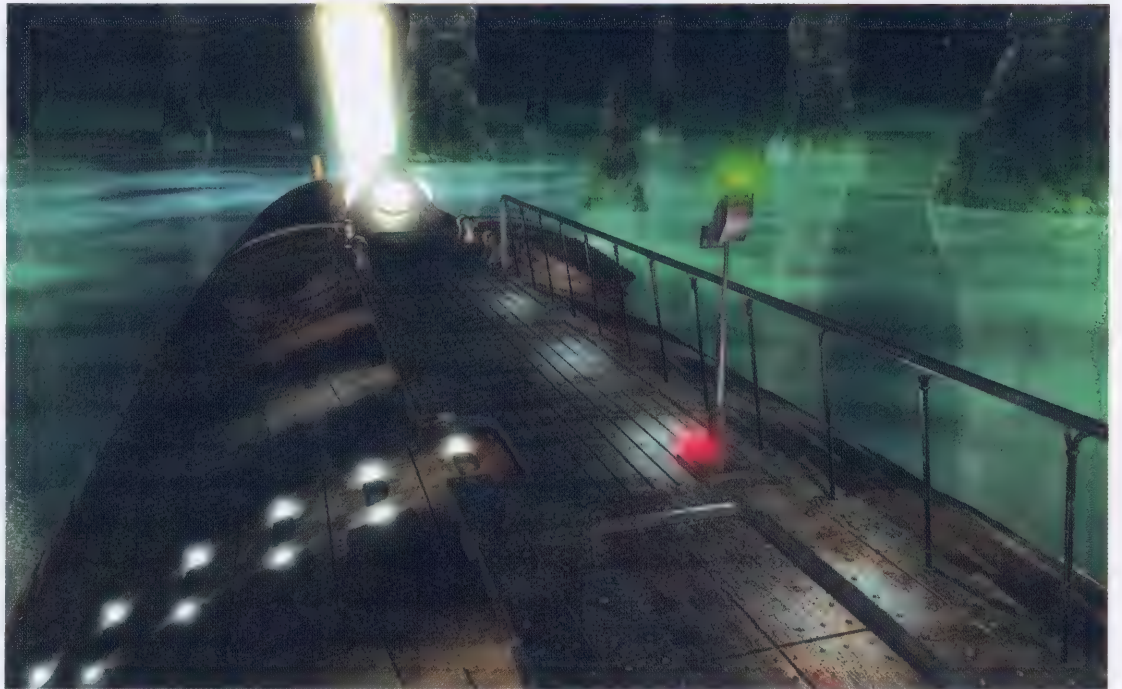
DAR VIENA PASLAPTIS

Nuo tada dienos bėgo lėtu ir skausmingu greičiu... Aš jau nebeskyriau ryto nuo vakaro, o ir savijauta pamažėle ėmė blogėti. Kol viena diena nesuradau paslaptingo urvo. Su akmeniu pradaužęs silpnai užmūryta siena, ilindau vidun. Čia buvo nepaprastai tamsu, tačiau buvau suradęs nemažai cheminių elementų bei natūralių gamtos išteklių. Pvz. Sujungęs „Nitric acid'a" su glicerinu, gaudavau Nitroglicerina, kuris, kaip jau visi žino, puikiai naudojamas gaminant dinamitą. Bet nenukrypim nuo temos. Sujungęs ruonio taukus su ne pilnu vašku, ir gerai jį pakaitinęs, gavau paprastą žvakę, kurią ir panaudojau vietoje apšvietimo. Eidamas urvu gilyn, radau daug senų popierių, skaidrių, patranką. Kažkiek seniai supuvusį kūną... Po kiek laiko, nagrinėdamas daug užrašų bei žemėlapių, supratau, jog aš atsidūriau Paslaptingoje saloje, kurioje kadaise lankėsi kapitonas Nemo. O šie visi popieriai yra jo. Po tokių radybų labai susimasčiau... „Nem" — išvertus iš lotynų kalbos, reiškia „nieka". O kad „niekas" sugebėjo patirti tiek Žulio Verno aprašytų nuotykių ir išgyvenimų, tai jau verta daugiau nei pagarbos. O prisiminus savo padėtį, man pasidarė tiesiog gėda ir

neilgai trukus, aš ėmiau stropiai ir kaip galėdamas geriau dirbuotis prie savo užduoties. Galų gale, jei aš mirčiau, o mane surastų, jie žinotų, jog pralietas kraujas — Lietuvos. Taip aš įnikau į darbą, o netrukus ir skambučio sulaukiau iš savo draugės. Nors ir negalėjau jai atsakyti, aš tikėjau, kad ji jaučia mane ir tiki, kad jos nepamiršau...

IR KAS PRADĖTA, BUS UŽBAIGTA

Laikui bėgant, Mina atranda kapitoną Nemo ir jo povandeninio laivo



„Nutilus 1860" pėdsakus, kas suteikia jai naują viltį... Kaip baigėsi pati istorija ir kokios paslaptys visą laiką ją supo, sužinosite patys. O pats žaidimas, nors būdamas ir nepa-

prastai trumpas, ikūnija savyje nepaprastą grožį ir mistiką. Juk tokio- mis šaltomis ir niūriomis dienomis nėra nieko geriau, kaip kelionė į nery- gyvenamą salą, kur vyrauja tropinis

klimatas, o aplinkui šilta ir jauku. Tikrai niekada nepamiršiu raudonais lapais pasidabinusių medžių, skaidraus vandens, paslaptinių pėdsakų ir pavojingų kelionių jūros dugne... Būtent dėl viso savo vidinio grožio ir išvaizdos, minties ir igy- vendinimo žaidimas tapo šiltas ir nepaprastas, kas iškelia jį į viena aukščiųsių vietų, kalbant apie „ad- venture" žanro žaidimus. **PC**



PCK	VERTINIMAS
SIUŽETAS	9,0
Paslaptingas, tikrai ne kasdieniškas ir intriguojantis.	
GRAFIKA	8,7
Viskas, kas menkiau suvokiamų iki rimto peizažo, atitinka realiai ir paprastai.	
GARSAS/MUZIKA	8,5
Momentaliai žaidimo garsai išties patraukūs, bet, tik padėmus „engine upgrade", tenka liudyti kolonėlės.	
VALDYMAS	9,2
Greitai priprantama, patogus ir lengvas.	
IDOMUMAS	8,6
Tiesiog nesuskaičiuojama skirtingų būdų ir kombinacijų gausybė...	
Nuostabiai pataria visiems vasaros šilumos ir nuotykių išsilavinimo žaidėjams.	
GALUTINIS	
8.8	



JAUNESNYSIS BROLIS

„Heretic“

www.ravengames.com/heretic

Kūrėjas: „Raven Software“

Leidėjas: „id Software“

Data: 1994

Žanras: FPS

Reikalavimai sistemai:

CPU: 486DX

RAM: 4 MB

Video: SVGA, 1MB

HDD:

FELIX

Kai 1993-iais metais išleista viena pirmųjų trimačių šaudyklių „Doom“ susilaukė didžiulės sėkmės, vienas po kito ėmė „dygti“ į ją panašūs žaidimai — vadinamieji „klonai“. Vienas jų — „Heretic“, dienos šviesa išvydęs 1994-aisiais. Bendradarbiaudama su „id Software“ ji pagamino jauna tuo metu „Raven“ studija, o gamybos procese naudotas tas pats, tuo metu revoliucinis „Doom“ variklis. „Heretic“ tapo vienu iš geriausių savo laikmečio FPS žaidimų, populiarumu nusileisdamas tik savo vyresniam broliui „Doom'ui“. 1998-

VISI esame žaidę ne vieną gerą žaidimą. Kai kurie iš jų į atmintį įstringa ilgai, o prisiminti senus laikus, kartais sėdame ir sužaidžiame mėgiamą praeities hitą. Tačiau retas žaidimas gali pasigirti, kad yra vis dar populiarus ir žaidžiamas net praėjus dešimčiai ar daugiau metų po jo išleidimo. Tarp tokių veteranų yra ir pernai dešimtmetį atšventusi pirmojo asmens šaudyklė „Heretic“.

aisiais buvo išleista antroji „Heretic“ dalis, kuri, nors ir buvo trečiojo asmens veiksmo žaidimas, taip pat sulaukė nemažos sėkmės. Tačiau tuo žaidimo kelias ir baigėsi. Jo bendraamžis „Doom“, dėka trečiosios dalies, tebėra tarp populiariausių žaidimų ir šiuo metu, o „Heretic“ nepelnytai buvo nustumtas į šešėlį. Tokia jau jaunėlio dalia...

Žaidime yra trys scenarijai (jei pridėsime papildinį „Shadow of the Serpent Riders“, jų bus penki), susidedantys iš devynių lygių. Visuose juose knibžda galybė priešų, bandančių jus sustabdyti. „Heretic“ žaidimo esmė yra genialiai paprasta — šaudyti viską, kas juda, ir pro priešų lavonus prasiskinti kelią iki lygio pabaigos. Užduotys žaidėjui yra labai paprastos — tereikia suieškoti raktus, savo spalva atitinkančius užrakintas duris, ir keliauti toliau. Jei žaidėte „Doom“, išvaizduoti šį procesą jums bus nesunku. Beveik vi-



sa žaidimą bėgiojame po žemėlapio labirintus, pakeliui smagindamiesi daugybės priešų traiskymu.

Lygių išdėstymas žaidime yra pakankamai įvairus, jie nėra panašūs vienas į kitą. Dažniausiai rasti keliai

juose gana paprasta, bet kai kuriose tolimesnėse ir sudėtingesnėse dalyse galima ir paklysti — ieškodami išėjimo, pametame kelią ir klaidžiojame tol, kol pamatome, kad atsidūrėme pačioje pradžioje. Armijos



monstrų mūsų tyrinėjimus dar labiau apsunkina. Na, bet ramesnis pasivaikščiojimo po parką mes juk ir nenorėjome. Gorgoilų, i mumijas panašių būtybių, ir kitų „gyvūnėlių“ taškymas garantuos gerai praleistą vakarą. Kiekvieno scenarijaus pabaigoje teks kautis su „bosais“, kurie beveik visi yra „dvigubi“, tai yra, reikės kovoti su dviem monstra is iš karto.

Nuo visu šių padarų mes turime kuo apsiginti: ginklų žaidime yra nemažai (berods aštuoni) ir jie visi originalūs — nusibodusius pistoletus ir šautuvus „Heretic'e“ pakeitė magiškos burtų lazdelės, arbaletai ir lankai. Tačiau lyginant su tuo pačiu „Doom“, ginklai pakeitė tik išvaizdą, bet ne veikimo principą. Pavyzdžiui, pirmasis mūsų ginklas, magiškas skeptras, veikia lygiai taip pat ir tokia pačia galia, kaip ir „Doom'e“ matytas pistoletas; netrukus rasime arbaletą, kurį drąsiai galime vadinti „shotgun'u“. Kitų ginklų „pirmtakus“ taip pat galima nesunkiai atpažinti. Naujiena žaidime yra „inventorius“ — galimybė su savimi nešėti įvairiose vietose rastus daiktus, su kuriais vėliau galėsite atstatyti gyvybę ar patobulinti ginklą.

Prieš kalbant apie „Heretic“ įgarsinimą ir grafiką, reikia priminti, kad žaidimas išleistas daugiau kaip prieš dešimt metų, taigi neverta tikėtis antrojo „Half Life“ lygio išvaizdos ar gar-



viai. Muzika „Heretic'e“ parinkta tinkamai, ji dera prie žaidimo atmosferos, bet „midi“ formatas neleidžia tikėtis itin aukštos jos kokybės.

Kol kas buvo kalbėta tik apie teigiamus dalykus. Žaidimas turi ir minusų. Ko gero, didžiausias iš jų — siužetas, tiksliau, jo nebuvimas. Mus paliečia prieš monstrų armiją be jokių paaiškinimų, kas ir kodėl. Kampanijos pabaigoje būna parašyta keletas sakinių apie tai, kas vyko, bet siužetu to pavadinti negalima. Taip pat, „Heretic“ yra gana vienodas: visuose scenarijuose ir visuose lygiuose darysime tą patį — priek užrakintas duris, eik ieškoti rakto, grįž ir atrakink duris, eik prie kitų užrakintų durų. Pasaka be galo. Laimei, demonų būriai neįsis labai nuobodžiauti.

Taigi, nepaisant nedidelių trūkumų, „Heretic“ yra tikrai puikus žaidimas, vertas vietos jūsų kompiuteryje. Perėję jį vieną kartą, galite žaist ant sudėtingesnio lygio (sunkiausias lygis prilygsta, o gal net ir lenkia „Nightmare“ iš „Doom“) arba ieškoti visų slapčių vietų. Beje, yra išleista nemažai pataisų ir modifikacijų, kurios dar labiau patobulina žaidimą: galima žaisti „OpenGL“ video režime, nusistatyti 1024*768 rezoliuciją ir pagerinti grafiką, atsiranda pilnas pelės palaikymas ir kiti privalumai. Visa tai leidžia dar labiau mėgautis šiuo puikiu ir nepelnytai primirštu FPS veteranu. **PC**



so. Pagal grafiką, tarp savo laikmečio atstovų „Heretic“ užimtų tikrai aukštą vietą. Ginklai ir priešų modeliai detalizuoti labai neblogai; žuvę priešai lieka gulėti ant žemės, o ne pranyksta ore. Vaikščiodami dažnai matome smulkių, bet malonių akiai papildomų objektų, pavyzdžiui, ant kabančios virvės pririštas kaukoles. Tiesa, aplinkoje naudojamos tekstūros yra pernelyg vienodos, net ir atsižvelgus į žaidimo amžių. Tačiau apskritai grafika yra tikrai gera ir neerzina net prie šiolaikinių standartų įpratusių akių.

„Heretic“ garsai išpildyti taip pat puikiai, kaip ir grafika. Vien ko vertas pagrindinio veikėjo juokas suradus naują ginklą. Monstrų riaušėjimai ir jų priešmirtiniai riksmas skamba ne prasčiau. Neražo ausies ir ginklų šū-

PCK VERDINIMAS	
PIRMAS EPIZODAS	9.5
Pernelyg panašu į „Doom“...	
GRAFIKA	9.0
Atsižvelgus į išleidimo datą, konkurentų šioje srityje būtų nedang.	
VALDYMAS	9.0
Žaidimas buvo testuotas su patalaimis, kurios valdymą padaro kaip visų naujesių sandyklių	
GARSAS/MUZIK	
Priekamitų yra, bet, vėlgi, reikia prisiminti žaidimo amžių.	
ĮDOMUMAS	
Siužeto, galimo sukty, nėra, nepaisant patalaimų sandarys visišnai nemotyvuotas	
<p>Žaidusies „Heretic“ prieš dešimt metų, gali prisiminti senus — garsus „do“ įtakus. Jaunesniųjų turėtų jį išbandyti, taip pažindami FPS istoriją. Žaidimas vertas kiekvieno savo negalimo.</p>	
GALUTINIS	
9.1	

VIDUTINIŠKA NAUJA AR GALINGA SENA - KAS GERIAU?..

NAUJOJI aukščiausio lygio vaizdo plokščių karta pakeitė dar ne taip seniai karaliavusias „Radeon 9600“, 9800, „GeForce 5900“. Tačiau ši nauja karta turi „privalumą“, naudingą tik gamintojams — labai didelę kainą. Žinoma, atitinkama ir kokybė. Sulig naujojo „PCI-Express“ standarto, galinčio suteikti iki 2 kartų didesnį duomenų pralaidumą, magistrale, šiam standartui pasirodė ir naujos vaizdo plokštės. Vienos jų — jau minėtosios galingos ir brangios, kitos — visai prieinamos kainos. Tačiau laikui bėgant, tokie dalykai, kaip kompiuterio, greičiausiai pasaulyje morališkai senstančio produkto, komponentai pinga. Jei pažvelgtume į lentynas, pamatytume, jog vidutinio lygio naujosios kartos vaizdo plokštės kainuoja beveik tiek pat, kiek atpigusios senos ir galingos. O ka gi tokiu atveju išsirinkti? Geras klausimas, į kurį atsakymo ir bandysime paieškoti.

INTERVALE [9600; 9800]

Šiandien populiariausios vaizdo plokštės, turinčios 128 MB grafinės atminties. Jų pasirinkimas tikrai didelis — nuo „GeForce 5200“ iki pačių naujausių modelių. Žinoma, rinkoje apstu ir 256 MB atminties turinčių variantų, tačiau papildomi 128 MB turi savo vaidmenį ir nustatant pardavimo kainą. Vienos populiariausių 128-ies MB vaizdo plokščių — „Radeon 9600“. Jų taip pat yra skirtingų variantų: 9600XT, 9600Pro, 9600, 9600SE. Kuo gi jos skiriasi? Atsakymas paprastas — atminties, procesoriaus dažniais ir magistralės pralaidumu. Geriausi duomenys priklauso (galima numanyti), 9600XT ir 9600Pro modeliams, kurie pasižymi 600 MHz atminties dažniu. 9600Pro šiek tiek atsilieka procesoriaus rodikliais (500MHz prieš 400MHz), tačiau turi vienodą magistralės pralaidumą. Vienintelis 9600 modelis, kurio magistralė nėra 128 bitų, yra 9600SE. Jis yra silpniausias iš šių keturių modelių.

9800-oji „Radeon“ serija taip pat turi kelis mažai besiskiriančius pavadinimus, tačiau kitokio skirtumo tarp jų, nei 9600-osios serijos vaizdo plokštėse, tikrai nerasite. Savime aišku, nei viena 9600-oji neprislygs aukštesnės klasės „Radeon“ modeliams. Priešaisi yra daug: pirmiausiai — 9800 serija pasižymi 256Mb grafinės atminties, antra — toji atmintis ne tik, kad spartesnė, tačiau ir su grafiniu procesoriumi (keista, tačiau procesorių duomenys 9800 yra mažesni, nei 9600) bendrauja žymiai sparčiau — 256 bitų sąsaja. Savime aišku, „renderingo“ konvejerių skaičius taip pat skiriasi: 4 konvejeriai prieš 8 9800-osiose „Radeon“ plokštėse. Aišku, 8 konvejeriai nėra daug,



palyginus su 12 ar 16 konvejerių, pavyzdžiui, „GeForce 6800“ vaizdo plokštėje. Tačiau pastaroji yra naujos kartos „High-level“ vaizdo plokštė, kai tuo tarpu minėtosios „Radeon“ priskiriamos senesnės kartos „high“ ir „middle“ lygiams.

Jei iškiltų klausimas — „ka pasirinkti: 9600 ar 9800?“ — tiesiai šviesiai būtų galima atsakyti, kad 9800. Tai galima nuspėti vien tik pažvelgus į techninius duomenis, o 3DMark testavimo programos tai patvirtintų: tuo pačiu kompiuteriu 3DMark 2003 testuota 9600 nuo 9800 atsilieka beveik dvigubai.

„GEFORCE“ — [5600; 5900]

Panašiai kaip ir „Radeon“ vaizdo plokštės, „GeForce“ prie skaitinio pavadinimo paprastai prideda vieną kitą papildomą raidelį. „Ultra“, XT ir LE — šie prievardžiai reprezentuoja vieno ar kito galingumo „GeForce“ vaizdo plokštės. Kaip galima suprasti iš žodžio „Ultra“ reikšmės, su šiuo prievardžiu „šaukiami“ grafiniai procesoriai yra galingiausi iš savo šeimos. „Ultra“ vardas yra suteikiamas

kymas. Žvelgiant į ateitį, galima būtų tikėtis ir „OpenGL 2.0.“, tačiau, deja... Kadangi vaizdo plokštė priklauso „nvidia“ šeimai, tai jai būdingos savybės „CineFX“ varikliukas, „Pixel“ ir „Vertex“ „shader“iai 2.0.

FX5900 — viena iš galingiausių „nvidia“ vaizdo plokščių, neskaitant naujausių 6xxx serijos produktų. Čia jau karaliauja 256Mb atminties, kuri susieta su procesoriumi 256 bitų magistrale. Pralaidumas didelis. Be jau minėtų FX5600 savybių, šis galingas „padaras“ dar turi ir papildomų privalumų — „UltraShadow“, „IntelSample high resolution compression“ (HTC) technologijos, „OpenGL 1.5“ palaikymas, „Nvidia Digital Vibrance Control“. Savime aišku, kad kaip ir 9600 bei 9800 atveju, FX5900 bet kuriais aspektais yra galingesnė už savo jaunesnįjį brolį FX5600.

NAUJAUSI GAMINIAI

Tiek „Radeon“, tiek „GeForce“ vaizdo plokščių gamintojai suprato, jog rinkos tūkstančius kainuojančiomis vaizdo plokštėmis neužpildysi, ir galų gale bus patiriami nuostoliai. Todėl abiejose šeimose buvo sukurti naujos kartos „Entry level“ kainos kategorijai priklausantys modeliai.



„Radeon“ šeimoje tai būtų „Radeon X300“, kad ir su koku prievardžiu jis būtų. Šios vaizdo plokštės gali turėti 128 arba 256 Mb 128-ių bitų sąsajos su magistrale atminties — tai jau įprasti rodikliai. Nieko naujo.

O vis dėlto. Tikriausiai, jau koki šimta kartų girdėjote apie naują „PCI-Express“ standartą. Tai štai, X300 sukurtas būtent šiai sąsajai. Patogu — netgi dvigubai didesnis duomenų pralaidumas, nei AGP 8x, šiuo metu (ir, tikriausiai, visam laikui) galingiausia AGP sąsaja. Dar patogiau — pralaidumas abiem kryptimis vienu metu — tiek priimant duomenis, tiek siunčiant juos į procesorių ar atmintį. Kadangi tai naujas gaminy, kurio paskirtis yra užkariauti rinką, tai stengiasi kiek imanoma daugiau pažangiausių technologijų įdiegti. „Microsoft DirectX 9.0“, „OpenGL 2.0“ palaikymas — žingsnis link idealios vaizdo kokybės. Suprantama, šis gaminy neatsilieka nuo savo pirmtakų iš 9xxx serijos ir jis suderinamas su ATI kūrinių, „SmartShader 2.0“, „SmoothVision 2.1“, kurių tikslas — tobulinti vaizdo kokybę vienokiais ar kitokiais būdais. Tačiau

džetinis produktas visada išlieka biudžetiniu — tik keturi pikselių konvejeriai.

„GeForce“ naujausias biudžetinės rinkos užkariautojas — „GeForce 6200 TurboCache“ 64Mb. Tiek mažai atminties? Tai koks čia tada „Turbo“? Taip. Tiek mažai. Tačiau „Nvidia“ skelbia, jog ši vaizdo plokštė naujosios „TurboCache“ technologijos pagalba gali dirbti lygiai taip produktyviai, lyg dirbtų su 256 Mb atminties. Kas tai per technologija? Pažvelkime iš arčiau. Pirmiausiai reikia paminėti, jog darbui naudojama ne tik grafinė atmintis, tačiau ir dinamiškai panaudojama sisteminė atmintis. Antra — naudojama jau minėta „PCI-Express“ magistralė ir taip padidinamas duomenų pralaidumo lygis.

„Nvidia“ nustatė tris „GeForce 6200 TurboCache“ variantus, kurie skiriasi grafinės atminties apimtimi:

1. GeForce 6200 TurboCache 16-TC/128MB — 16Mb vietinės 32 bitų atminties + iki 112 Mb sisteminės atminties panaudojimas. Dažniai: 350 procesoriaus, 700 MHz (DDR) atminties.

2. GeForce 6200 TurboCache 32-TC/128MB — 32Mb vietinės 64 bitų atminties + iki 96 Mb sisteminės atminties panaudojimas. Dažniai: 350 procesoriaus, 700 MHz (DDR) atminties.

3. GeForce 6200 TurboCache 64-TC/256MB — 64Mb vietinės 64 bitų atminties + 192 Mb sisteminės atminties panaudojimas. Dažniai: 350 procesoriaus, 550 MHz (DDR) atminties.

Taigi, turime visą rinkinuką. Be abejonų — „OpenGL 2.0“ ir „Microsoft DirectX 9.0“ palaikymas, plius gausus priedas „nvidia“, „komponentų“: „Nvidia CineFX 3.0“, „UltraShadow II“, „PureVideo“, „Digital Vibration Control 3.0“, integruotas „TV encoder“. Kad ir kiek būtų naujovių, tačiau, kaip ir X300, „GeForce 6200 TC“ išlieka biudžetiniu produktu ir jam palikti tik keturi pikselių konvejeriai. Palyginam su „GeForce“ 6800-ojo 16 konvejerių? Gal geriau nepradėkime.

TAI VIS DĖLTO, KĄ GERIAU...

Galime paskaičiuoti kiekvienos iš minėtų vaizdo plokščių duomenų pralaidumus, galime testuoti su galybe įvairių programų ir tada palyginti gautus rezultatus. Tačiau... išlieka faktas, kad naujoji karta yra naujoji ir joje įdiegtos naujosios galimybės, kurios senosiose vaizdo plokštėse gali būti realizuotos tik iš dalies, o kai kurios niekada nepasieks senukų. Nors naujasis „PCI-Express“ standartas ir reikalauja papildomų išlaidų, tačiau verta pažvelgti į ateitį: jeigu jau dabar žemiausio ly-

PRAEJUSIOS IR NAUJOS KARTOS PLOKŠČIŲ KAINOS

Palyginimui pateikiame apytiksles minėtų plokščių (to paties gamintojo) praejusios ir naujos kartos (PCI-Express modeliai) apytiksles kainas.

ATI

9600SE - 200 Lt
9600 - 300 Lt
9600 Pro - 350-400 Lt
9600 XT - 500 Lt
9800 - 530 Lt
9800 Pro - 700-850 Lt
X300 - 300 Lt
X600Pro - 400-500 Lt
X600XT - 500-550 Lt
X700Pro - 550-650 Lt
X800 - 1000 Lt
X850XT - 1600 Lt

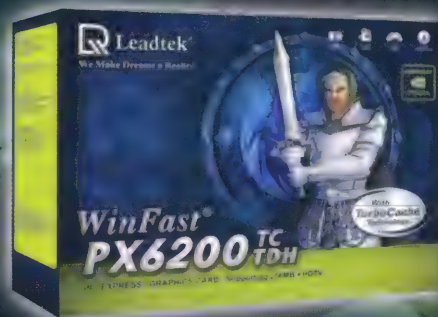
Nvidia

5600XT - 250 Lt
5600Ultra - 300 Lt
5900XT - 550 Lt
6200 - 200-350 Lt
6600 - 400-450 Lt
6600GT - 650 Lt
6800 - 1100 Lt
6800GT - 1500 Lt

gio naujos vaizdo plokštės lyginasi su dar prieš metus buvusiomis galingiausiomis (galbūt šiek tiek ir atsilieka, tačiau nedaug, o kai kuriais aspektais ir lenkia, ypatingai programiniu palaikymu), tai kas bus po metų? Ogi štai kas — atsiras nauja karta su 512 Mb atminties ir dabartinių X800 ar 6800GT kainos kris, kris ir kris. O juk žaidimai vystosi labai sparčiai ir ne už kalnų ta diena, kai 128 Mb grafinės atminties žaidimo rekomenduojamose techniniuose rodikliuose nebedominuos. Ir vėl reikės keisti vaizdo plokštę. Tačiau AGP jau bus atgyvena. Tad reikia žvelgti į ateitį.



KAIRĖJĖ - RADEON 9800XT, DEŠINĖJĖ - RADEON X800XT. KAIP MATOTE, SKIRTUMAS NĖRA LABAI RYŠKUS.



Ar tavo kompiuteryje yra „TurboCache“?



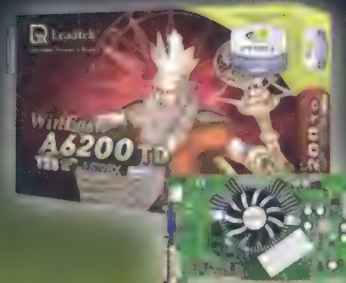
PATIRKITE GREIČIO GROŽĮ. KOMPIUTERIS, KURIAME ĮDIEGTAS NAUJAS NVIDIA™ GEFORCE™ 6200 GRAFIKOS PROCESORIUS (GPU) SU NVIDIA™ TURBOCACHE™ TECHNOLOGIJA, SUTEIKS JUMS TURBOGREITĮ, KURIO REIKIA ŽAIDŽIANT KARŠČIAUSIUS ŽAIDIMUS IR DIRBANT NAUJAUSIOMIS PROGRAMOMIS.



WinFast A400 LE
128/256 MB talpos DDR atmintinė
D-Sub + TV + DVI-I išvestys



WinFast A6600 TD
128/256 MB talpos DDR atmintinė
D-Sub + HDTV + DVI-I išvestys



WinFast A6200 TD
128 MB talpos DDR atmintinė
D-Sub + HDTV + DVI-I išvestys

„AVERTV DVB-S“ — ŽVILGSNIS IŠ ARČIAU

KOMPANIJA „AverMedia“ siūlo visiems PC vartotojams, norintiems mėgautis palydovine TV ir radiju be papildomų įrenginių panaudojimo, savo naują gaminį — palydovinį „tunerį“ „AverTV DVB-S“.

Tam pakanka:

- a) įstatyti TV „tunerį“ į kompiuterio vidų ir pajungti jį prie palydovinės antenos;
- b) instaliuoti pridedamą PC programinę įrangą;
- c) specialios programos dėka suderinti TV arba FM kanalus ir mėgautis peržiūra.

Atrodo, taip paprasta... tačiau siūlyčiau neskubėti ir iš pradžių išsiaiškinti, kas gi yra ta DVB plokštė apskritai, ir su kuo ją „valgyti“, kad vėliau nenusiviltumėte.

Taigi, DVB plokštė — tai įrenginys, skirtas palydovinio signalo priėmimui/ apdorojimui ir tolimesniai jo perdavimui kitiems kompiuterio komponentams. O žodžių santrumpa DVB („Digital Video Broadcasting“) reiškia bendrą tarptautinį standartą skaitmeniniam multimedia perdavimui. Palydovinėms sistemoms turi pavadinimą DVB-S.

Mūsų testuojama plokštė „AverMedia AverTV DVB-S“ skirta atviriems („Free To Air“) skaitmeniniams palydoviniams TV ir FM kanalams priimti (deja, ji neleidžia peržiūrėti koduotus, t.y. reikalaujančius specialių „smart“ kortų, kanalų, nes to neleidžia teikiamas programinis aprūpinimas). Informacijos apie tokius atvirus kanalus be vargo galima surasti Internete. Be pačios DVB plokštės, kuri įstatoma į kompiuterio PCI lizdą, palydovinės TV priėmimui reikalinga tik palydovinė antena su konverteriu.

Ka gi, atidarome dėžę. Be paties „tunerio“ plokštės, komplektą taip pat sudaro distancinio valdymo pultas, IR spindulių daviklio laidas, kompaktinis diskas su programiniu aprūpinimu ir „draiveriais“, 2 AAA ti-

po baterijos bei vartotojo instrukcija 5 kalbomis (lietuvių kalbos, deja, nėra, bet yra rusų).

Plokštėje matome šiuos įėjimus: 75 Omų skaitmeninės TV antenos, kompozitinį video ir S-Video. Du pastarieji skirti buitinei aparatūrai (video kamerai, vaizdo grotuvui, žaidimų konsolėi) prijungti. Plokštės matmenys yra pakankamai kompaktiški — tik 145.2mm x 106.68mm.

Tikriausiai jau supratote, kad mūsų testuojamas „tuneris“ yra vidinis. Jis perduoda dekoduosius duomenis magistrale, panaudodamas „DirectX“ bibliotekas (todėl patariu turėti naujausią pastarojo versiją). Pagrindinis tokių vidinių PCI „tunerių“ trūkumas — didelis kompiuterio centrinio procesoriaus ir PCI magistralės, per kurias perduodamas tiesiog milžiniškas duomenų kiekis, apkrovimas. Todėl nieko keisto, kad mūsų atveju reikalavimai sistemai yra procesorius „Pentium III“ 800 MHz ar geriau ir mažiausiai 128 MB operatyvios atminties.

TV „tunerio“ širdis, kurios dėka pastarasis įgyja milžinišką dalį savo funkcijų — tai „Conexant Fusion 878A“ dekodavimo modulis (žr.



pav.). Tai yra užbaigtas nebrangus sprendimas TV stočių signalų apdorojimui. „Fusion 878A“ užtikrina jungiamąją sąsają tarp PCI magistralės ir TV „tunerio“ plokštės. Palaikomi HDTV/Audio/MPEG2 duomenų perdavimo režimai. Be to, jis leidžia užtikrinti aukštą minėtų multimedia srautų perdavimo gebą (40 Mbit/s). Dekoderis atitinka visus PC98/PC99 specifikacijų reikalavimus, ir suderinamas su PCI 2.2. Šiuo metu šis dekodėris yra vienas populiariausių sprendimų skaitmeninės televizijos sistemose.

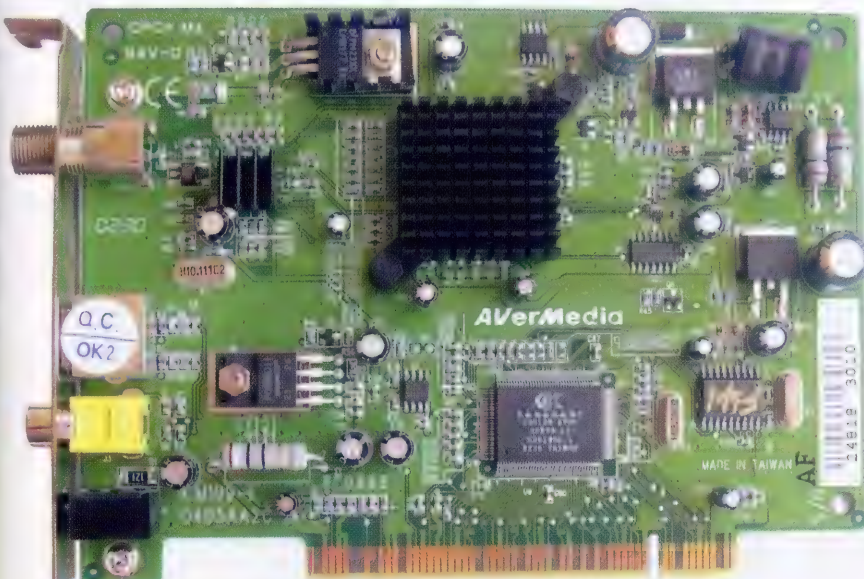
Distancinio valdymo pultas yra labai funkcionalus ir leidžia atlikti beveik visas įmanomas operacijas (pradedant vaizdų įrašymu ir baigiant teltaksto iškviatimu). Maitinamas jis nuo dviejų AAA tipo baterijų. Laidas nuo IR spindulių daviklio yra pakankamai ilgas (1m) tam, kad būtų galima jį kur nors patogiai patalpinti (jeigu jūs kompiuterio korpusas stovi ant grindų). Pats daviklis yra labai jautrus ir puikiai reaguoja į visas komandas. Pretenzijų FM stočių priėmimui taip pat nėra, nebent reikia paminėti nelabai malonų spragtelėjimą, atsirandantį, persijungiant iš vienos stoties į kitą. 30 stočių atminties pilnai užtenka mėgstamų melodijų paieškai.

Komplekte einanti gimtoji „AverTV DVB-S“ programa naudojama TV programų peržiūrai stereo režimu, FM stočių perklausai ir muzikinių diskų atkūrimui. TV imtuvo kokybė pakanka-

mai aukšta, nors kai kuriuose kanaluose aiškiai matosi trukdžiai. Iš ankstinės peržiūros lange vienu metu gali būti iki 16 kanalų. Kaip ir bet koks kompiuterinis „AverMedia“ „tuneris“, „AverTV DVB-S“ leidžia peržiūrėti TV ir video tiek lange, tiek ir pilname ekrane („Full Screen“), įrašinėti priimamas programas MPEG-2 formatu. Be to, galima „gaudyti“ statinius kadrus ir išsaugoti juos su rezoliucija iki 1024 x 768 bmp, tif, jpg, pcx formatais. Be to, yra galimybė derinti išsaugomų kadru kieki ir laiko intervalą. Vaizdo programų įrašymas gali vykti tiek tiesiogiai, tiek ir pagal iš anksto sudarytą tvarkaraštį (įrašymas pagal „taimerį“).

Prie idomesnių šio „tunerio“ galimybių verta priskirti įrašymo režimus „TimeShift“ ir „I-Record“. Jei peržiūros metu jums reikia neilgam išeiti, o jūs nenorite praleisti nė sekundės transliacijos, tai aktyvavus režimą „TimeShift“, jūs sustabdote kadra, ir nuo to momento transliuojamas fragmentas yra išsaugomas kietajame kompiuterio diske. „Full Screen“ vaizdas yra įrašomas su 640 x 480 rezoliucija NTSC spalvų sistemoje, 768 x 576 PAL/SECAM spalvų sistemose. Grįžus į darbo vietą, galima tęsti peržiūrą, bet jau ne iš eterio, o iš įrašo. Režimas „I-Record“ leis jums netgi įrašymo metu atkurti bet kokią jau įrašytos programos dalį.

Apibendrinant galima drąsiai teigti, kad kompanija „AverMedia“ šiuo savo produktu, kuriame nepastebėjome ryškių trūkumų, siūlo vartotojams puikų kokybės ir kainos santykį.



IŠORINIS DVD ĮRAŠYMO ĮRENGINYS

KOMPANIJA LG pristatė universalų, spartų ir net tris DVD formatus palaikantį išorinį „Super Multi“ serijos įrenginį „GSA-5160D“. Tai pirmiausia labai naudingas produktas nešiojamųjų kompiuterių savininkams, ypačiai - itin lengvų nešiojamų kompiuterių turėtojams, nes tokiuose kompiuteriuose dažniausiai nebūna optinio įrenginio.

Tradicinių nešiojamų kompiuterių naudotojai turėtų susidomėti, nes LG „GSA-5160D“ lenkia daugumos nešiojamuose kompiuteriuose montuojamą (taisų sparta. Be to, jei jūs turite ir stacionarų, ir nešiojamą kompiuterius, abiem užteks vieno optinio įrenginio. Išorinį LG įrenginį lengvai prijungsite prie kompiuterio – tam skirtos USB 2.0 ir IEEE1394 („FireWire“) sąsajos.

LG „GSA-5160D“ DVD+R formato laikmenas įrašinėja 16x, o DVD-R – 8x sparta. Daugkartinio įrašymo DVD+/-RW diskų įrašymo sparta siekia 4x. Net 8.5 GB duomenų talpinantys dviluksiniai DVD+R9 diskai įrašinėjami 2,4x, o universalieji DVD-RAM diskai – 5x sparta. Įrašymo sparta į įprastus CD-R ar CD-RW diskus atitinkamai siekia 40 ir 24x.



PIRMASIS PASAULYJE FIZIKOS PROCESORIUS

„Lustų“ gamintoja kompanija AGEIA paskelbė kurianti pirmą pasaulyje fizikos „Lusta“ „PhysX“. Kaip ir grafinis procesorius, fizikos procesorius (PPU) bus skirtas perkelti skaičiavimus iš pagrindinio CPU, susijusius su fizika. Turėdami atskira „Lusta“, skirta vien tik darbui su fizika žaidimuose, kūrėjai galės kurti daug tikroviškesnes aplinkas. Pasak kompanijos „Atlikdamas pažangias fizikos simuliacijas realiu laiku, PPU galės greitai ir tinkamai reaguoti į žaidėjo veiksmus bei aplinkos pakitimus, prisidedamas prie įtikinamos interaktyvios realybės kūrimo. Pridėdami didelius fizikos skaičiavimus, žaidimai

galės unikaliai reaguoti į kiekvieną veiksmą ir taip atsiras daug daugiau įvairovės žaidime. Fizikos skaičiavimai pasiūlys įvairias savybes, tokias kaip paviršių aptikimą, kietų, minkštų kūnų ir skysčių dinamika, pažangias dalelių sistemas, drabužių simuliaciją, kūnų deformaciją ir kitus dalykus, smarkiai padidinsiančius žaidimo imersiją, tačiau reikalaušančius didelių skaičiavimų.“

Kalbant apie fiziką pastaruosiuose žaidimuose, akimirksniu iškyla „Half Life 2“ dinamiški objektai ir „Unreal Tournament 2004“ transporto priemonės. Ten turime 10 ar 100 didesnių ar mažesnių objektų, tarpusavyje sąveikaujančių fiziškai statinėse aplinkose. Žinoma, spardyti ir daužyti kėdes ir stalus yra smagu, tačiau tuo fizika žaidime tikrai negali apsiriboti. Kitas žingsnis yra tikroviškos dinamiškos aplinkos, skysčių simuliacija, didžiulio masto dalelių simuliacija ir kiti stambūs fizikos fenomenai. Jei pasižiūrėsime į modernius veiksmo ar fantastinius filmus, išvysime kas yra įmanoma su ne realaus laiko kompiuterine grafika. Taigi galima tikėtis panašių efektų, tik jau realiu laiku žaidimuose, vis labiau didėjant technikos našumui.

Kokia ateitis laukia šios technologijos, kalbėti dar labai anksti. Tiesa, AGEIA jau kūrėjams išdalino programinės įrangos paketus darbui su šiuo „čipu“ ir tikimasi, kad pirmieji „PhysX“ naudojančios žaidimai pasirodys jau šiuo metu pabaigoje. Tačiau iš sistemų gamintojų techninio palaikymo tokios skubos neturėtų būti. Didiesiems procesorių gamintojams – „Intel“ ir AMD, gali nepatikti ši intervencija į jų rinką. Čia galima prisiminti prieš

dešimtį metų atlikta bandyma sukurti specialų matematikos procesorių, kurį spėjo išnaudoti tik vienintelis žaidimas – „Falcon 3.0“, o „Intel“ tuo pat itraukė šią technologiją į tuometinius „Pentium“ „lustus“. Kita vertus, be atskirų grafinių procesorių, padariusių revoliuciją žaidimuose, šiandieninės žaidimų rinkos nebūtų įmanoma įsivaizduoti. Galbūt nauja era, į kurią žengs žaidimų rinka – fizikos era? Pagyvensim, pamatysim.



GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„MAX PAYNE 2“

3 dalies, 8 lygis

Kaip nušauti žmogų, kuris mēto bombas iš balkono virš stiklinio kupolo?

Martynas

Tai suka kova, jei nežinai, ką daryti. Pirmiausia pasižiūrėkite aukštyn į daiktą su geltonais laikikliais. Šaudykite į juos, ir galiausiai visa konstrukcija nukris. Vėl pasižiūrėkite į viršų ir išvysite dar keturis — iššaudžius tris, prasidės animacijos scena. Po jos bosas pradės mėtyti molotovo kokteilius ir šaudyti. Venkite jo atakų, bėgiokite aplink ir šaudykite į jį tuo, ką turite. Po kurio laiko turėtumėte jį nukauti.

„NBA LIVE 2005“

Kaip pasidaryti „alley-ooop“? Girdejau, kad galima tik su „džioistiku“. Jei galima su klaviatūra, tai kaip?

Jurijus, Klaipėda

Kad pasidarytumėte „alley-ooop“, spauskite vieną iš dviejų „FreeStyle“ mygtukų (nusistatyti ant klaviatūros galite patys). Kiekvienas jų atlieka skirtingą užmetimą. Jei paspausite ir palaikysite ilgiau vieną iš mygtukų, atliksite kitoki „alley-ooop“. Dar ne viskas — jei spaudinėsite mygtukus kokia nors tvarka (pirmas-antras, antras-pirmas), gausite dar du užmetimus, taigi paprastai yra šeši. Kitus galima rasti eksperimentuojant.

„ARMIES OF EXIGO“

Kaip padaryti super grupes?

Jonas

Spausti „F1“, pele pažymėti tas „normalias“ grupes, kurias norite ištraukti į super grupę.

„HITMAN 2“

Tubewai Torpedo misija. Nužudžiau generolą ir išlaisvinau agentą. Kur ir ką toliau daryti? Kazar

Sekite agentą iki lifto, važiuokite į pirmą rūšį. Po animacijos scenos išeikite iš lifto, eikite link vamzdinių stoties. Pakeliui sutiksime karį, tačiau tiesiog praeikite pro jį, kol nespėjo susivokti. Kai pasieksite vamzdinių stotį, išsiimkite bombą, kurią jau turėjote anksčiau padėti ant sienos, ir išsprogdinkite ją. Eikite pro skylę, tada — prie išėjimo.

„SILENT HILL 4“

Return from the Building World 2nd time

Kai pereinu pro duris, kurios veda į kitą lygį, atsiduriu kambaryje, kuriame per vidurį yra praraja, o iš šonų puldinėja monstrai. Ten yra

dar vienos durys, ir, kad jas atdaryčiau, reikia įvykdyti kažkokią „One True“ („you must defeat One True“ ar panašiai). Kaip jas atdaryti?

Deividas

Jei teisingai supratome, reikia nužudyti vieną iš monstrų, kuris kiek teko susidurti, yra atsitiktinis. Tiesiog trankykite kiekvieną monstrą, kol pastebėsite, kad kai trenkiate vienam iš jų, sužeidžiami visi kiti — tai ir bus „True“ monstras, kurį užmušus, durys atsivers.

„PAINKILLER“

Norėčiau paklausti, kaip modifikuoti „Painkiller“ ginklus?

dick borwin

Reikia naudoti „Skull Masks“ — tai trumpam laikui modifikuos ginklus ir suteiks specialių savybių. Kartu jūsu vaizdas pradės raudonai švytėti.

„YU-GI-OH“

Kaip sujungti monstrus į vieną ir juos turėti malkoje?

Mantas, Švenčionių raj.

Jei kalbi apie „Fusion“ monstrus, tai tokių malkoje laikyti negalima — jie sujungiami tik žaidimo metu, naudojant specialų „fusion“ burta ar kitą kortą, leidžiančią jungti be burto

„HALF LIFE“

Niekaip neatsidaro konsolė, spaudžiu ~, ir nieko, kokia problema? Lukas, Birštono raj.

Atidarius „Half Life“ ikonos „Properties“, padaryti tarpa ir prirašyti „console“. Spausti OK. Paleidus žaidimą, konsolė veiks.

NFSU 2

Perėjau apie 60 % žaidimo, pasveikino, kad viską atrakinau ir perėjau pagrindines misijas. Ka



toliau daryti?

Mindaugas, Kaunas

Reikia išjungti „World Map“ režimą ir ieškoti „Not Completed“ misijų. Kad jose sudalyvaustum, nebūtina net važiuoti į vietą, tiesiog pasirenki norimą ir lenktyniauji.

„ROME TOTAL WAR“

Ar galite parašyti „Rome Total War“ kodų rusiškai?

Arnoldas

Galim :). „Rome Total War“ kody po ruski:

Sdelat deneg 20,0001 — add_money 20000

Vykliuchit dym voiny — toggle_fow Ubyt geroja — kill_character <geroj>

...

„GTA VICE CITY“

Kiek pastatų galima turėti?

Dovydas, Šiauliai

7 paprastos nuosavybės ir 8 specialias nuosavybės, turinčias misijas.

„THE SIMS 2“

Ką reikia daryti, kad gaisrininkai gesintų gaisrą?

Karolis, Druskininkai

Iškviesiti juos?

„LEGACY OF KAIN: DEFIANCE“

Kaip reikia su Razieliu naudotis angomis, iš kurių purškia oras? Gintaras, Vilnius

Paspaudus, ir laikant šuolio mygtuką, kilti į orą.

„SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW“

3 misija

Pasišneku su žmogum, gaunu laiką, pasinaudoju kompiuteriu, gaunu 45 sekundes ir nebežinau, ką toliau daryti.

Andrius, Panevėžys

Kai Sotas išeina, pasinaudokite kompiuteriu ir paskubėkite paskui Sotą. Naudojantis lazeriniu mikrofonom, reikia pasiklausti jo telefoninio pokalbio. Įėjus į vagoną — restorana, atsisitokite tamsoje prie durų arba už kolonos ir panaudokite mikrofona. Pasibaigus pokalbiui, Sotas ir jo apsauginis išeis, tada nuslėpinkite prie pasilikusio vagono žmogaus ir apsaiginkite jį. Nesislėpdami bėkite į kitą vagoną ir užlipkite ant stogo. Ten lauks Osprey. Nekreipdami dėmesio į šaudantį malūnsparnį, bėkite prie virvės.

„HALF LIFE 2“

Entanglement

Iš aukštai atrodo kaip H raidė su dar vienu brūkšniu. Yra 4 išėjimai, bet visi lazeriais užrakinti — ką daryti?

Karolis, Utena

Sustatyti tris automatinius bokštelių priešais išėjimus ir gintis nuo karių. Po kovos pasirodys Alyx ir panaikins barjerus.



STAR WARS KOTOR II: SITH LORDS

Pastaba: reikia redaguoti žaidimo failą, pasidarykite jo kopiją prieš tęsdami. Su teksto redaktoriumi atsidarykite „swkotor2.ini“ failą žaidimo kataloge. Nueikite iki „Game Options“ dalies ir pridėkite šią eilutę:

EnableCheats=1

Išsaugokite failą ir pradėkite žaidimą. Jo metu spauskite ~ ir veskite kodus. Iškviečtos konsolės lango nesimatys. Spauskite „Tab“, kad pamatytumėte galimų komandų sąrašą.

Pagydyti veikėjo sveikatą ir „Force“ taškus — heal

Nustatyti igūdžius ir atributus:

„Computer Use“ — setcomputeruse <1-99>

„Demolitions“ — setdemolitions <1-99>

„Stealth“ — setstealth <1-99>

„Awareness“ — setawareness <1-99>

„Persuade“ — setpersuade <1-99>

„Repair“ — setrepair <1-99>

„Security“ — setsecurity <1-99>

„Treat Injury“ — settreatinjury <1-99>

„Strength“ — setstrength <1-99>

„Dexterity“ — setdexterity <1-99>

„Construction“ — setconstitution <1-99>

„Intelligence“ — setintelligence <1-99>

„Wisdom“ — setwisdom <1-99>

„Charisma“ — setcharisma <1-99>

Pridėti patirties — addexp <skaičius>

Pridėti lygių — addlevel <skaičius>

Spausti W ar S, kad būtų galima greičiau keliauti; pakartojus išjungia — turbo

Dievo režimas — invulnerability

Pralošus iš naujo, pradėti mini žaidimus — restartminigame

Tamsa paversti šviesa — bright

Pridėti šviesios pusės taškų — addlightside < skaičius >

Pridėti tamsios pusės taškų — adddarkside < skaičius >

Paspaudus M, parodo visą žemėlapi — revealmap

Gauti kreditų — givecredits <skaičius>

Duoti daiktą — giveitem <pavadinimas>

100 Med Kits — givemed

100 Advance Repair Kits — giverepair

100 Computer Spikes — givecomspikes

100 Section Spikes — giveseccspikes

100 Armor — givesitharmour

Riboto naudojimo daiktai neišsinaudoja — infiniteuses

Parodyti tikslia vietą žemėlapyje — whereami

Keliauti į nurodytą žemėlapi — warp <pavadinimas>

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Žaidimo metu spauskite ~ ir konsolės lange rašykite kodus.

Dievo režimas — thematulaaklives

Pereiti į kitą užkrovimo dalį — darman

Duoti sprogmenų, antrinių ginklų ir amunicijos — loaded

Skrydžio režimas — fly

Kiaurai sienas — ghost

Išjungti CPU DI — playersonly

Pilna amunicija — fierfek

999 amunicijos — allammo

Nustatyti žaidimo greitį — slomo <skaičius>

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

Kodus pateikiame šiais sutrumpinimais. Pastaba: kodai neveikia „Tournament“ režime.

L: Leonardo

M: Michaelangelo

D: Donatello

R: Raphael

S: Shredder

Atsistatymas — DRMSRLR

Sveikata — DSRDMRM

Negauna žalos — LSDRRDR

Kiti garsai — MLDSRDM

Sveikatos daiktai pakeisti picomis — MRLMRMR

Padvigubėjusi priešų gynyba — RDSRMRL

Padvigubėjusi priešų ataka — SLSDRDL

Padvigubėjusi žaidėjo ataka — SDLSRLL

Padvigubėjusi žaidėjo gynyba — LDMRMLM

Nesibaigiančios žvaigždutės — RSRLRSM

Nauja Nexus Donatello apranga — DSLRDRM

Nauja Nexus Leonardo apranga — LMRMDRD

Nauja Nexus Michelangelo apranga — MLMRDRM

Nauja Nexus Raphael apranga — RMSRMDR

Priešai žudo vienu smūgiu — LRSRDRD

Nukritus herojus miršta — SDSRDL

Lėtai prarandama sveikata — DRSLLSR

DEVASTATION

Žaidimo metu spauskite „Tab“ ir konsolėje veskite kodus.

Dievo režimas, visi ginklai, 10000 — dopefish

Dievo režimas — god

999 amunicijos — allammo

Skrydžio režimas — fly

Kiaurai sienas — ghost

Išjungti skrydį ir kiaurai sienas — walk

Lygio pasirinkimas — sprtravel <pavadinimas>

Visi ginklai ir daiktai — postal

Didelės galvos — bigheads

Nykštukai — midgets

Grathius su arklių galvomis — horseheads

Grathius su kiaulių galvomis — pigheads

Grathius su žiurkių galvomis — ratheads

Grathius su arklių, kiaulių ir žiurkių galvomis — orwell

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Veskite tekstą žaidime arba iškvietę konsolės langą:

Dievo režimas — invincible 1

Išjungti dievo režimą — invincible 0

Pilna sveikata — health

Nematomumas — invisible 1

Išjungti nematomumą — invisible 0

Pilna amunicija — ammo

Skrydžio režimas — fly

Kiaurai sienas — ghost

Išjungti skrydį ir eįmą kiaurai — walk

Užšaldyti priešus — playersonly 1

Atšildyti priešus — playersonly 0

Nėra priešų — killpawns

Pabaigti misiją — mission win

Gauti nurodytą daiktą — summon [daikto pavadinimas]

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Pasirinkite „Options“, tada — „Cheats“. Veskite kodus.

Lygio pasirinkimas — Watch_Me_Xplode

Matrix režimas — FBIAGENT

Tobulas „rail“ — BELIKEERIC

Tobulas rankinis valdymas — FREEWHEELIE

Visuomet „special“ triukas — I'MYELLOW

Mėnulio gravitacija — MOONSHOT

KONSTANTINAS

CONSTANTINE

JAV, 2005

Režisierius: Francis Lawrence

Igarsino: Keanu Reeves, Rachel Weisz, Shia LaBeouf

„Constantine“ — muzikinių klipų režisieriaus Francis Lawrence debiutas didžiajame kine. Filmas, sukurtas pagal DC / Vertigo leidyklos komiksą „Hellblazer“, pasakoja apie antgaminių galių turintį detektyvą Džoną Konstantiną (akt. Keanu Reeves). Konstantinui teko pabuvoti pragare ir iš ten sugrįžti. Nuo gimimo turėjęs žauria „dovana“ — matyti angelus ir de-

uoja tiesiai po Los Andželo miestu. Įtraukti į eilę siaubingų katastrofų, Konstantinas ir Andžela bando surasti ramybę bet kokia kaina.

KELETAS ĮDOMIŲ FAKTŲ:

Nors „Constantine“ paremtas komiksų serija „Hellblazer“, filmo pavadinimas buvo pakeistas, nes skambėjo



panašiai į „Hellraiser“. Iš tiesų, paties komiksų kūrėjai norėjo, kad komiksas vadintųsi „Hellraiser“, tačiau ši pavadinimą jau buvo „pasiėmęs“ rašytojas Clive Barker.

Filmo scenaristas turėjo pakeisti pagrindinio herojaus, Džono Konstantino, tautybę iš anglo į amerikietį, kad jį galėtų vaidinti Keanu Reeves. Prieš tai scenarijus su pagrindiniu herojumi anksčiau nebuvo susilaukęs didesnės dėmesio iš prodiuserių.

Pradėjus darbus su filmu, jį turėjo režisuoti Tarsem Singh, kitas žymus muzikinių klipų kūrėjas, režisavęs filmą „Celė“, o pagrindiniame vaidmenyje turėjo pasirodyti Nicolas Cage. Tačiau režisierius teigė, kad su Cage nesukurs tokio filmo, kaip norėtų, ir paliko filmą. Netrukus po to pasitraukė ir Cage.

Tatuiruotė ant Konstantino ranku yra alcheminis Raudonojo Karaliaus simbolis, kuris buvo nešiojamas apsaugai. Tai ugnies trikampis su trimis spinduliuojančiomis strėlėmis, atspindintis Tobulą Raudonąjį Karalių — Filosofą Siera.

Pagal filmą tuo pačiu pavadinimu yra išleistas ir veiksmo žaidimas, kurį sukūrė „Bits Studios“, o išleido SCI. Deja, kaip dažnai pasitaiko tokiomis atvejais, žaidimas yra gan prastas ir lėkštas.

„Konstantinas“ Lietuvos kino teatruose nuo balandžio 12 dienos.

monus, užsimaskavusius žmonėmis ir gyvenančius tarp mūsų, jis neištvėrė šių kančių ir nusižudė. Tačiau kažkieno valia jis grąžinamas į gyvųjų pasaulį, ir jam tenka saugoti sieną tarp žemės ir pragaro.

Piktas ant tokio likimo ir nežmoniškų kančių reikalaujančios užduoties, Konstantinas susiduria su skeptiška, jokiais pragariais ir angelais netikinčia policininke Andžela (akt. Rachel Weisz). Jis padeda jai tirti paslaptinę policininkės sesers dvyne savijudybę. Šis tyrimas veda juos per demonų ir angelų pasaulį, kuris gy-



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

KOVAS

- 11 ROBOTS
- 11 RUGBY 2005
- 18 BSS COUNTERSTRIKE CONDITION ZERO
- 18 BSS DIABLO 2 GOLD
- 18 BSS GROUND CONTROL 2
- 18 BSS TRIBES VENGEANCE
- 18 BSS WAR OF THE RINGS
- 18 BSS WARCRAFT 3
- 18 CHAMPIONSHIP MANAGER 5
- 18 EMERGENCY 3
- 18 PROJECT: SNOWBLIND
- 18 STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
- 18 THE SIMS 2 UNIVERSITY LT
- 24 MALL TYCOON DELUXE
- 24 MEDIEVAL CONQUEST
- 24 REBEL TRUCKER
- 24 VIRTUAL POOL 3
- 25 BATTLEFIELD 2

KOVAS

- 01 CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT
- 08 DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
- 08 MUSCLE CAR 3
- 08 SCHOOL TYCOON
- 08 SWAT 4
- 08 WILDFIRE AND OUTDOOR LIFE (DOUBLE PACK)
- 22 LEGO STAR WARS THE VIDEO GAME
- 22 STRONGHOLD 2
- 29 AIRPORT TYCOON & LUXURY LINER (DOUBLE PACK)
- 29 EMPIRE EARTH 2
- 29 IMPERIAL GLORY
- 29 SKI RESORT
- 29 ULTIMATE DEMOLITION DERBY

TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

- 1 THE SIMS 2: UNIVERSITY
- 2 GTR FIA GT RACING GAME
- 3 FOOTBALL MANAGER 2005
- 4 THE SIMS 2
- 5 HALF-LIFE 2
- 6 STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
- 7 ROME: TOTAL WAR
- 8 WORLD OF WARCRAFT
- 9 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
- 10 LORD OF THE RINGS - BATTLE MIDDLE EARTH



GNT TOP 10

- 1 WORLD OF WARCRAFT
- 2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
- 3 THE SIMS 2
- 4 HALF-LIFE 2
- 5 STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
- 6 NBA LIVE 2005
- 7 RICHARD BURNS RALLY
- 8 DEUS EX: INVISIBLE WAR
- 9 MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT
- 10 HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

KOVAS

- | | |
|----------------------------------|---------------|
| 18 ACT OF WAR: DIRECT ACTION | STRATEGIJA |
| 18 BROTHERS IN ARMS | FPS |
| 18 CHAMPIONSHIP MANAGER 5 | VALDYMO |
| 18 DRIV3R | VEIKSMO |
| 18 GOTCHA | VEIKSMO |
| 18 RUGBY 2005 | SPORTAS |
| 18 SCRAPLAND | NUOTYKIŲ |
| 18 SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME | NUOTYKIŲ |
| 18 SILENT HUNTER III | SIMULIATORIUS |
| 24 HIDDEN STROKE II | STRATEGIJA |
| 24 STREET RACING SYNDICATE | LENKTYNĖS |
| 25 SUDEKI | RPG |

BALANDIS

- | | |
|--|------------|
| 01 1944: BATTLE OF THE BULGE | STRATEGIJA |
| 01 CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT | FPS |
| 01 CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT | FPS |
| 01 PROJECT: SNOWBLIND | FPS |
| 01 STOLEN | VEIKSMO |
| 01 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY | VEIKSMO |
| 08 DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL | FPS |
| 08 SWAT 4 | TAKTIKA |
| 08 TRACKMANIA SUNRISE | LENKTYNĖS |
| 15 COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS | STRATEGIJA |
| 15 FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH | RPG |
| 15 HELLFORCES | FPS |
| 15 SACRED: UNDERWORLD | RPG |
| 15 WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005 | SPORTAS |
| 22 DUNGEON LORDS | RPG |
| 22 ER | NUOTYKIŲ |
| 22 LEGO STAR WARS | VEIKSMO |
| 22 STRONGHOLD 2 | STRATEGIJA |
| 29 EMPIRE EARTH II | STRATEGIJA |
| 29 IMPERIAL GLORY | STRATEGIJA |
| 29 THE BARD'S TALE | RPG |
| 29 X2: THE RETURN | STRATEGIJA |



SKAITYTOJŲ TOP 15

- 1. GRAN THEFT AUTO: VICE CITY
- 2. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
- 3. SIM CITY 4
- 4. TONY HAWKS PRO SKATER 3
- 5. DIABLO II
- 6. LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
- 7. COMMAND AND CONQUER: GENERALS
- 8. BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON
- 9. FREEDOM FIGHTERS
- 10. BATTLEFIELD 1942
- 11. NBA LIVE 2004
- 12. STAR WARS: KOTOR
- 13. ENTER THE MATRIX
- 14. PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
- 15. SONIC ADVENTURE DX

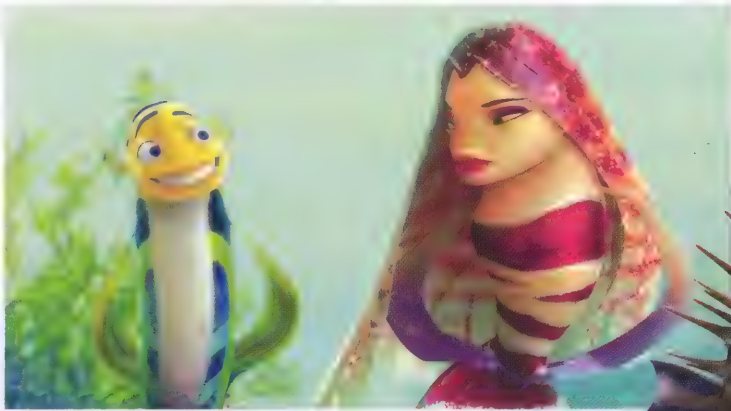
NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŪSKITE MUMS!

VISA TIESA APIE RYKLI

SHARK TALE

JAV, 2004

Režisierius: Bibo Bergeronas ("Kelias į Eldoradą"), Vicky Jenson ("Šrekas"), Robas Lettermanas.



Visa tiesa apie rykli — tai kompiuterinės grafikos filmas apie mafiją... jūros dugne. Įkvėpti klasikinio „Krikštatėvio“ ir kultinio „Sopranų“, populiariųjų animacinių filmų režisieriai sumanė sukurti linksmą istoriją apie žuviuką, sumaniusį pasinaudoti palankia situacija ir tapti viso žuvų miesto didvyriu ir gynėju.

Ryklių kriminalinės šeimos bosas sūnus yra nužudomas iš laivo nukritusiu inkaru. Šioje nusikaltimo vietoje, bėgdamas nuo jam paskirtos bausmės — darbdavio užsiundyto pakalikų — atsiduria žuviukas Oskar.

Greitai suvokęs situaciją, jis nusprendė puikiai ja pasinaudoti ir pasiskelbė ryklių žudiku, pareikšdamas, kad miestui nereikia bijoti ryklių mafijos — jis, „ryklių skerdikas“, esa visus apginsias. Įrodyti tai, tiksliau, apgauti nepatikius gyventojus, jam padeda ir paties ryklių šeimos bosas sūnus Lenis. Būdamas vegetaru, jis visiškai nesutaria su tėvu ir nenori prisiminti mafijos bosas įpėdinio atsakomybės, tad pabėga iš namų.

Visa tiesa apie ryklį — tai antrasis pilnai lietuviškai įgarsintas filmas po antrojo „Šreko“. Prie jo darbavosi beveik ta pati aktorių ir



garso režisierių komanda. Balsus herojams „paskolino“ šie Lietuvoje puikiai žinomi aktoriai:

Vytautas Rašimas („Keistulių teatras“) — Oskaras

Rasa Marazaitė („Istabioji ir graudžioji Romeo ir Džiuljetos istori-

ja“) — Endžė Rimantė Valiukaitė (TV laida „Pagauk kampa“) — Lola Audrius Bružas (TV laida „Pagauk kampa“) — Lenis

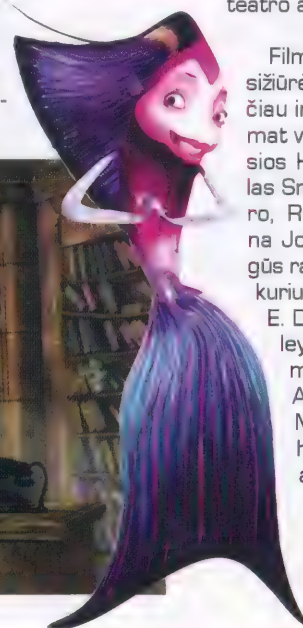
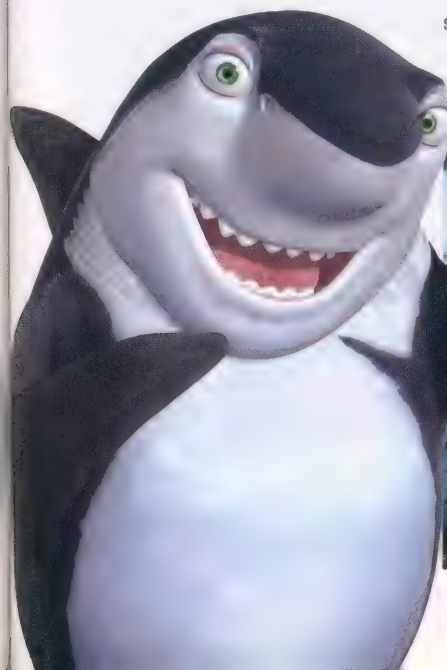
Arvydas Dapšys (spektaklio „Madagaskaras“ režisierius) — Donas Lino

Andrius Žebrauskas (TV laida „Pagauk kampa“) — Saikasas Giedrius Arbačiauskas („Jaunojo Verterio kančios“) — Frenkis Gierius Savickas („Kaligula“) — Bernis

Džiugas Siaurusaitis (vaikiškų spektaklių ir Lietuvos nacionalinio teatro aktorius) — Ernis

Filmą rekomenduotume pasižūrėti ne tik lietuvių kalba, tačiau ir originalia, anglų kalba, mat veikėjus įgarsino ryškiausios Holivudo žvaigždės: Willas Smithas, Robertas De Niro, Renee Zellweger, Angelina Jolie ir kt. Ypatingai smagūs rastafari medūzų dialogai, kuriuos įgarsino atlikėjai Doug E. Doug ir garsiojo Bob Marley sūnus Ziggy Marley. Filme skamba Christinos Aguileros, Missy Elliott, Mary J. Blige, Willo Smitho ir Justino Timberlake'o atliekamos dainos.

„Visa tiesa apie ryklį“ Lietuvos kino teatruose nuo kovo 25 dienų.



PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiusti į redakciją adresu:

UAB „Indiza“, Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:

žaidimas:

Lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

ATSAKYMAS Į „ATSPĖK ŽAIDIMĄ“ KONKURSA:

Ar norite ir kitame numeryje paskaityti apie tolimesnius NPC nuotykius WOW pasaulyje:

☐ TAIP ☐ NE

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:

Laiškai — pccmail@hakeris.lt
Skelbimai — pccskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pccfaq@hakeris.lt

Aplankykite WAP portalą <http://midnex.net>, jame yra labai populiarius „chat'as“, forumas, viktorinos ir t.t. registracija nemokama! Aplankykite—nenusivilsite!!! =]

Parduodu arba keičiu įvairius žaidimus bei filmus. SMS +37063106278 Andrius

Parduodu PC CD: 1914 „The Great War“ ir „Counter Strike: Condition Zero“. Tik vilniečiams. Linas, Vilnius. Tel.: (601) 08520

Parduodu vaizdo plokštę GeForce 4 MX440 128mb. Kaina sutartinė Tel.: +37062504865 Gediminas B

Visi, kuriems patinka „Frank Herberts: Childrens Of Dune“ arba „Star Wars“ žaidimai, rašykite lsalcious@yahoo.com arba ateikit į mlrc #linkin.park

Parduodu įvairius žaidimus. Tel.: (689) 29804, Žilvinas, Klaipėda.

Parduodu „Age of Empires“ ir „Warcraft III“, tik žemaitijoje. Tel.: (686) 40753, Mindaugas, Telšių raj.

Keičiu ir parduodu naujus žaidimus. Turiu KOTOR II, „Robots“, „Punisher“, „Lord of the

Ring“ naujausią ir daug kitų. Tik Panevėžyje. Tel.: (653) 31972, Tadas, Panevėžys.

Parduodu: „Great Escape“, „Monster Garage“, „True Crime“, „Indiana Jones“, „Prince of Persia: SOT“, „Painkiller“, „Freedom Fighters“, „Battlefield Vietnam“, „Shrek 2“, „Richard Burns Rally“, „Splinter Cell“ abi dalis, „Halo“, „Vietcong“, „Half Life 2“, „BloodRayne“, „James Bond NightFire“, „Devastation“, „Mafia“, „Castle Strike“, „Fisherman 2004“, „Homeworld 2“, Pro BMX, „Resident Evil 3“, „Syberia 2“. Tel.: (624) 62246, Klaidas.

Užiek: <http://r.p.g.mcommunity.biz> — wap ir net tinklapis.

Parduodu žaidimus, turiu labai daug ir įvairių, pvz. NFSU, „Chaser“, „Max Payne 2“, 13Bazė. Tel.: (5) 2459041, Vincas, Vilnius.

Parduodu „Need For Speed Underground 2“. Tel.: (612) 20644, Mažvydas, Jurbarko raj.

Parduodu žaidimus (naujus) iš Utenos. Kreiptis pasiteiravimui tel.: (658) 54879, Karolis.

Pirkčiau nebrangiai naujus žaidimus iš Tauragės. Aurimas. Tauragė. Su manim susisiekti el. paštu Spiderman2@one.lt arba telefonu 860767299

„RASK KLaidas“ ATSAKYMai



Vice City žemėlapis „padeda“ orientuotis True Crime: Streets of LA žaidime.



Evil Genius agentas įsibrovė į Rise of Nations raitelių kovą.



Spider Man trukdo treniruotis NBA Live 2005 žaidėjui.



Skill Shrine ranka iš Diablo II kabo virš Knights of the Temple riterio galvos.

Konkurso „Rask klaidas“ nugalėtojas - Mindaugas Bučas, Kaunas. Sveikiname!

TIK GERIAUSI SKYRELIAI IŠ GERIAUSIO ŽURNALO

Flinto TOP



puslapia
aple

puslapia

KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS

**BULVĖ IR
ATLĖPAUSIS**
puslapis



pustapika
aple



PLAKATU



NAUJOS NUOLAUDŲ KORTELEŠ

**GRAŽIAUSIOS MELODIJOS IR
PAVEIKSLIUKAI TELEFONUI**



DAUSIAU FLEURU. NAUJOS NUOLAUDU KORTELEŠ. PLAKATAI. LIPDUKA

Flinto TOP

**TIK
POPULARIAUSI
SKYRELIAI!**

LAIMEK

Flinto
PARDUOTUVE

10 PLAKATU

SUPERPRIZAI !

IR JOKIOS REKLAMOS

EXPERT CLUB

Kaip žinote, antroje KOTOR dalyje skirtumai tarp šviesiosios ir tamsiosios pusės dar ryškesni. Pateikiame gida, kuriame nurodyta, kaip tam tikrose vietose ir su tam tikrais partneriais reikia elgtis, norint gauti itakos, kurioje nors pusėje. Taip pat pateikiame nekaltų žmonių sąrašą, kuriuos nužudžius, gausite tamsos taškų.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

ITAKOS GIDAS

ATTON

Vienas pirmųjų jūsų sutinkamų kompanionų. Tai geras veikėjas, turintis daug įgūdžių ir kovos galimybių. Po Nar Shaddaa Atton su teisinga itaka gali būti ištreniruotas iki Jedi Sentinal. Atton mėgsta būti atstovaujamas ir priimamas rimtai. Jam svarbu pasitikėjimas, tad beveik kiekviena dialogo eilutė su žodžiais „I trust you“ bus priimta.

Tamsiajai pusei Atton visada gaus itakos, kai nužudysite nekaltą padarą. Tik pasakykite jam, kad tai buvo teisingas dalykas.

Peragus

Atsidūrę „Harbinger“ laive, Kreia ir Atton kalbės. Galite gauti itakos su Kreia ar Atton, palaikydami vieną iš jų idėjas.

Kai Atton kalba apie tai, jog turi blogą nuojautą, paklauskite jo apie

tai ir atsakykite, kad „būsime atsargūs, tačiau turime judėti“, kad gautumėte itakos.

Telos

Slaptoje bazėje paklauskite bet kurio iš Handmaiden apie jūsų kompanionus, PRIEŠ ištraukiant juos iš kalėjimo, kad sužinotumėte apie Atton'o Echani treniruotę. Pakalbėkite kartą su Atton apie tai, išeikite iš pokalbio. Paklauskite jo apie tai dar kartą, tada pasakykite, kad tai yra vertingas dalykas (nenaudokite itikinimo eilutės).

Ebon Hawk

Po antrojo minčių „perklausymo“ su Kreia išgirsite Atton skaičiuojant kortas galvoje. Kalbėdami su juo apie tai, atsiprašykite ir gausite itakos.



Dantooine

Prie Khoonda Bao-Dur, Atton ir Visas gaus itakos, jei duosite Seadhe'i „Atmospheric Sensors“ už 3000 po to, kai pakomentuosite slapta žvalgybos irangą.

Khoonda teritorijoje pakalbėkite su mechaniku prie Ebon Hawk, paklauskite, kodėl taip užimta, ir sekite supratimo eilutę, vėliau itikinimo eilutę, kad ištrauktumėte iš jo visus dalykus. Gausite itakos Atton'ui.

Nar Shaddaa

Prieplaukoje paimkite Kreia ir vieną – kitą kompanioną (Atton, Bao-Dur, Disciple ar Handmaiden) ir atlikite Lootra „kvestą“ i šviesiaja puse, kad ji būtų išgelbėta. Grįžkite i Lootra su Kreia ir kitu asmeniu, Kreia pasišals, tačiau nepraras itakos. Ginkite savo veiksmus ir pasakykite: „sakyk, ką nori, bet jei tai reikštų tavo gyvenimą, viską padaryčiau dėl tavęs ir bet kurio iš draugų“, — gausite itakos iš Atton.

Pabėgėlių sektoriuje prie Serroco bazės yra blogas oro motociklas, kurį galite pataisyti, arba leisti tai padaryti Atton, kad jis gautų itakos ir XP. Tai galima kartoti kiek nori iki GO-TO jachtos.

Pirmoje vietovėje prie didelės duobės centre pilietį užpuola nedorėliai. Beveik nesvarbu, kaip pasielgsite šioje situacijoje, gausite itakos su Atton.

Pabėgėlių štabe pakalbėkite su sergančiu vyru prie įėjimo i stovyklą ir pagydykite jį, kad gautumėte itakos.

BAO-DUR

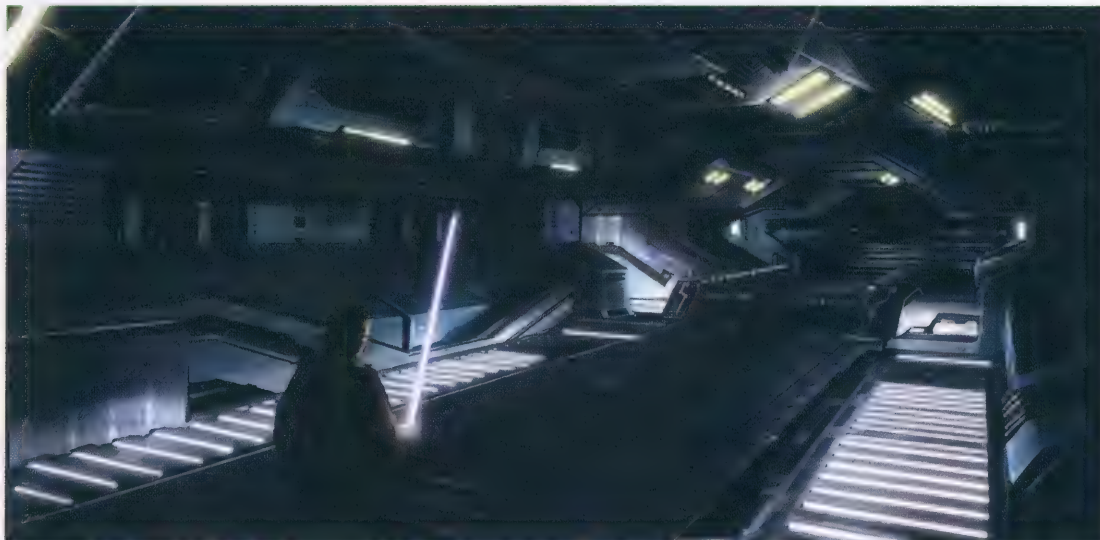
Jį sutinkate Telos planetoje. Jei gausite pakankamai itakos su juo, jis gali tapti džedajumi, kaip ir Atton. Itaka jam beveik visiškai priklauso nuo to, kad jis yra grupėje ir mato jūsų veiksmus. Nėra būdu padidinti itaką, kalbant Ebon Hawk.

Tamsiajai pusei — Bao-Dur visuomet praras itaką, kai nužudysite nekaltą, NEBENT šalia yra Kreia. Jei taip atsitinka, prarasite itaką Kreia'i, nebent paklausite — „ka tu darytum?“ — ir priimsite jos sprendimą. Tada jos itaka išsilygins.

Telos

Kai ištrauksite Bao-Dur iš jo kameiros slaptoje džedajų bazėje, pasakykite jam, kad tai ne jo kaltė.





Dantooine

Kinrath oloje sekite „Atmospheric Sensors“ „kvesta“, kuri jums davė Saedhe, tada raskite sensorius oloje už pirmo stulpo. Jums reikia turėti bent 4 „Awareness“ ar 15 „Repair“, kad pasižiūrėtumėte į jį ar leistumėte Bao-Dur tai padaryti. Bet kuriuo atveju itakos bus daug.

Prie Khoonda parodykite užuojautą Akkere, droidų pirkliui.

Bao-Dur, kaip ir Atton bei Visas, gaus itakos, jei duosite Saedhe „Atmospheric Sensors“ už 3000.

Nar Shaddaa

Padėkite vyrukui, prie kurio prisikabino Exchange nenaudėliai (jis sako, kad turite ju pinigus), pasiūskite nenaudėlius šalin ir nieko nepaprašykite iš žmogaus kaip atlygio. Tai viena iš retų vietų, kur galite atlikti tamšiosios pusės veiksmą ir gauti itakos („Force Persuade“ privers juos šokti į duobę).

Prieplaukoje atlikite tą patį Lootra „kvesta“ bei kitus veiksmus, kaip ir prie Atton.

Jei pataisysite oro motociklą pabėgėlių vietovėje pats, liepinkite Bao-Dur patikrinti darbą ir gausite itakos. Tas pats ir su sergančiu žmogumi prie įėjimo.

Onderon

Dxun vietovėje raskite Mandalorean, išprausa kalvagūbryje. Padėkite jam ir prižadėkite jo neišduoti.

Jei duosite vieną iš savo „atvirų“ vizų valgykloje Respublikos šnipui, Bao-Dur bus sužavėtas.

Pirklių rajone panaudokite „Force Persuade“ (būtinai „Dominate Mind“), kad neleistumėte prasidėti Ponlaro naušems mieste.

DISCIPLE

Disciple pasirodo tik, kai pagrindinis herojus yra moteris, ir jam gan lengva gauti itakos. Beveik visa itaka gaunama dialogų metu, nors dauguma teikia tik šviesos taškus. Disciple su gera itaka taip pat gali tapti džadajumi. Jis labai mėgsta

Respubliką ir džadajus, tad savo pokalbiuose reikia remti abi šias instancijas.

Nar Shaddaa

Atlikite Lootra „kvesta“, kaip minėta anksčiau.

Pabėgėlių vietovėje itikinkite Hussef, ju lyderi, kad pasiduotų Exchange (tam reikia taip pat itikinti Na-

tumėtės kilniai, tačiau norėtu, kad stabilizuotumėte Onderon ir Dantooine padėti. Jis pasiūlo atlygi už kiekvieną stabilizuotą planetą, reikia imti Tamsos galimybes, kad gautumėte itakos.

Dantooine

Šalie Khoonda administracijos centro yra droidų pirklys Akkere. Kai



daa, kad ji pasiduotų į vergiją, ir užmušti Geriel). Tada pasakykite jam: „aš dalinuosi tavo gailesčiu“.

Onderon

Padėkite Mandalorean, taip pat valgykloje šnipui.

Pirklių rajone duokite žvaigždžių uosto vizą Terlyn, motinai prie įėjimo į uosta.

Uždrauskite Ponlar naušes.

GO-TO

Droidas — pasiuntinys, kuris sekioja jus aplink ir bando įkalbėti priimti pasiūlymą. Gaunate šiek tiek pasakojimo ir XP. GO-TO gerai reaguoja į negailestingą nekaltųjų žudymą. Jis, kaip ir priklauso droidui, yra šaltas ir negailestingas. Jis mėgsta tvarką ir stabilumą. Jis nenori, kad elg-

rasite jo Hydrosponder, gausite galimybę padėti jam ar išduoti ir atakuoti. Turite pabandyti jį išduoti, kad paverstumėte priešu, tada užmušti. Akkere nebus čia, jei susidėsite su samdiniais ir perimsite Khoonda.

Onderon

Valgykloje parduokite žvaigždžių uosto vizą Sakarie, pasakykite: „tai tik dėl pelno“.

Prie valgyklos yra droidas, parduavinėjantis dalis. Jei pakalbėsite su juo, turėdami grupėje GO-TO, atsiras galimybė paklausti apie kainas. Jei pasakysite droidui persikrauti, GO-TO susidomės ir padės. Jei leisite tai padaryti, gausite itakos, nepaveikiančios šviesos/tamsos pusės.

HANDMAIDEN

Handmaiden prisijungia pasibaigus Telos daliai, tačiau jei tik žaidžiate vyrišku veikėju. Ji gerbia džadajus, tačiau mano, kad jūs esate šunsnukis. Ji gali tapti džadaje, kai turėsite aukštą itaką ir nugalėsite ją tris kartus. Handmaiden yra geras žmogus ir nori, kad jūs taip pat būtumėte geras. Ji labai retai komentuoja jūsų veiksmus. Dauguma itakos gaunate pokalbiuose, taip pat kaudamiesi su ja ir laimėdami. Ji komentuos dėl vizų, tačiau čia galite tik prarasti itaką ar likti neutralus — nėra galimybių jos gauti.

Dantooine

Kai rasite Vrook oloje (po to, kai nerasite jo „Enclave“ „sub-lygyje“), palikite ola, paklauskite Azkul pasiūlymo ir jo atsisakykite, kad gautumėte itakos.

Nar Shaddaa

Pabėgėlių stovykloje, pagyde sergantį, itakos gausite tik tada, kai nebus nei Bao-Dur, nei Atton.

Pagrindinėje vietovėje su užpultu žmogumi, kaip ir su kitais kompa-



nionais. Tas pats prieplaukoje su Lotra „kvestu“.

Onderon

Išgelbėkite Mandalorian, tada pasakykite, kad karas baigėsi. Itakos gausite, jei nebus nei Bao-Dur, nei Atton.

Valgykloje duokite atvira vizą šni-pui Xaart.

Kai susitikimas valgykloje su Kavar nepasiseks, Handmaiden paprašys, kad nesusižeistumėte nieko valgykloje. Sutikite su ja.

HANHARR

Tai didelis nerangus Vukis, kuri gaunate Nar Shaddaa vietoje Mira kompanionės, jei esate Tamsiosios Pusės veikėjas. Tai pats geriausias fizinis karys, gaila, bet negali tapti džedajumi. Gaudami itakos su Hanharr, jis gaus statistiką ir savybių, o jums duos „bonusų“. Itakos gausite daugiausia kalbėdami su juo. Tai vienintelis veikėjas, kuriam gausite itakos, kalbėdami šniurkščiai, kartais kuo blogiau, tuo geriau :). Geriausias apdovanojimas iš jo gausite tada, kai išties palaušite jo valia, kad jis nebesipriešintu.

Onderon

Kai rasite Mandalorean, vietoje to, kad gelbėtumėte jį, detonuokite sprogmenis, ir Hanharr bus labai patenkintas.

Kai valgykloje nepavyks susitikimas su Kavar, pasakykite Hanharr, kad jis gali žudyti, ką tik nori.

Valgykloje parduokite vizą Sakarie. Pasakykite: „aš neklausiau tavo nuomonės“.

Pirklių kvartale, kai antrą kartą susitiksime su minia, palaikykite Vaklu ir riaušes, o Hanharr labai apsidžiaugs būsimu kraujo praliejimu.

HK-47

Atstatysite HK-47 po to, kai ap-lankysite Nar Shaddaa. HK yra droidas žudikas iš pirmojo žaidimo. Tai geriausiai iš atstumo atakuojantis herojus. Jis tampa žudymo mašina su pilnai patobulintu „Repeating Blaster“ ginklu. Gaudami itaką su HK, gausite įvairius patobulinimus savo statistikai ir galimybėms, jis pateiks patarimus, kaip užmušti džedajus. Tai lengviausiai suprantamas kompanionas, o jei žaidžiate Tamsiojoje Pusėje, lengviausiai gausite

Tamsiosios Pusės aukos

Tai ne visi, kuriuos galite nužudyti per priešiškas dialogo galimybes. Šiame sąraše yra tie, kurie svarbūs jūsų kompanionams, ir padidina / sumažina itaką.

Žudant itaką didėja: Atton, HK-47, Hanharr, Mandalore, Visas
Žudant itaką mažėja: Bao-Dur, Disciple, Handmaiden, Mira, T3-M4

Vėl gi, tai negarantuota, mat Kreia gali priversti bet ką gauti itakos, jei jie yra kartu grupėje, tačiau jūs turite priimti jos patarimą, nes ji praras itaką. Tik vienas veikėjas gali gauti itakos už žmogžudystę.

ASMUO — VIETOVĖ

Lasavou — Nar Shaddaa
Lootra — Nar Shaddaa
Tarn (mechanikas prie doku) — Dantooine
Saedhe — Dantooine
Exchange sekretorius — Telos
Vyras bute — Telos
Czerka Scavenger — Telos Military Base
Akkere — Dantooine
Jorran — Dantooine
Ateiviai be kapitono — Nar Shaddaa
Sužeistas Onderon karys — Telos (užpultas)



itakos. Jis palankiai atsiliepią i kiekvieną žmogžudystę bei jūsų žiaurius ir manipuliuojančius atsakymus. Pokalbiai su juo neduoda itakos, nebent tada, kai bandote pabaigti pokalbį pirma karta, jis jus sustabdo, tada sakykite: „kitas asmuo, kuris bandys neleisti man išeiti, kai aš sakau, kad pokalbis baigtas, mirs“. Kiekviena galimybė, duodanti jums itakos su HK-47, yra Tamsiosios Pusės, išskyrus „Onderon Checkpoint“ sargybini.

Dantooine

Po to, kai susitiksime su Vrook pirma karta, pakalbėkite su Azkul, atmeskite jo planą ir tada prabilkite apie jo mirtį (prarasite itakos su Kreia).

Onderon

HK-47 apsidžiaugs Mandalorian mirtimi, kaip ir Hanharr. Tas pats ir su riaušiu palaikymu bei žudymu valgykloje.

Nusileidimo vietovėje panaudokite „Force Persuade“ ant sargybinio, kad patektumėte į miestą, ir sakykite: „į miestą, HK, nes kitaip...“.

Telos stotis

Sužeistas karys Telos stotyje, pramogų modulyje, per Sitų ataką duos jums itakos HK-47'am, jei išprovokuosite jį atakuoti ir užmušite jį.

KREIA

Kreia yra subtili įvykių manipulatorė, dirbanti šešėliuose. Kadangi ji su jumis beveik visą žaidimą ir yra galinga jėgos naudotoja, ją palanku turėti šalia. Taip pat dėl to ji turi daugiau itakos galimybių (ir viena nesibaigiančiai itakai) nei bet kuris kitas veikėjas. Ji jus kelis kartus patreniruos, kad gautumėte XP ir „Maximum Force“ „bonusų“, tačiau tai nesusiję su itaka.

Stebėdami jos lygiavimąsi į pusę, suprasite, ką reikia žinoti. Ji nėra nei Šviesos, nei Tamsos pusėje ir nei vienos negerbia. Taigi, daryda-

mi kažka labai blogo, pavyzdžiui, žudydami, ar labai gero — išgelbėdami gyvybę, prarasite itaką, o laikydami šešėliuose ir manipuliuodami ivykiais, gausite gerų apdovanojimų. Pokalbiuose paprastai gausite itakos Tamsiajai Pusei. Kreia'i nerūpi jūsų nuomonė apie ją, tik kad vertinate jos nuomone. Jei ignoruosite ar sumenksite jos patarimą, prarasite itaką. Jai nepatinka, kai žudote atsitiktinius žmones, nors galite išlyginti itaką paklausdami, ką ji būtų dariusi, ir pagalvodami apie tai. Ji taip pat priverčia gauti visus itakos taškus iš atsitiktinių žudynių.

Kai itaka Kreia'i bus pakankamai aukšta, ji gali atskleisti savo gyvenimo ir Revan istorijas. Jos gan idomios ir duoda po 500 XP pirma kartą jas išklausus.

Peragus

Harbinger laive, jei atsiprašysite Kreia.

Ebon Hawk

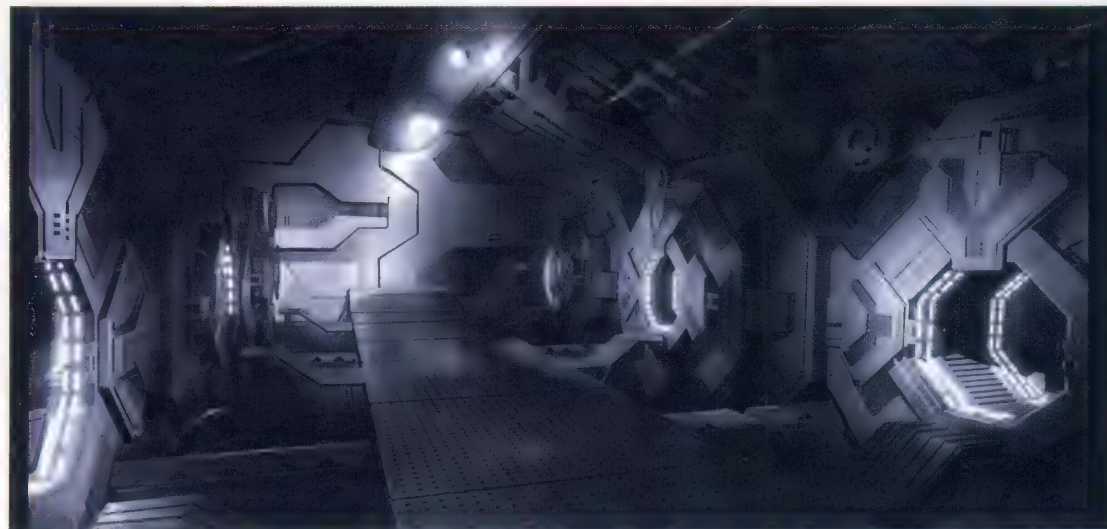
Prisijungus Handmaiden, pasakykite Kreia'i, kad jūs prižiūrėsite naujokę ir kad naudojate ją kaip ryšį su Atris.

Prisijungus Visas, pasakykite Kreia'i, kad užmušite ją, jei ji pabandys jus išduoti. Taip pat kalbant apie Visas namu pasauli, galite pasiūlyti minčių, kodėl jis buvo atakuotas. Priėję išvadas, gausite itakos. Tai gali būti kartojama.

Šviesiosios Pusės itakos gausite, kai Kreia pamatys, jog švytite, nusiims ir pasakys, kad užbaigtumėte šį labdaros aktą. Tai nuves prie „žūrėti tave kaip išmetama“ eilutę.

Dantooine

Azkul'ui pasiūlius darbą su samdiniais, susidėkite su juo (netgi jei



tai melas), kad gautumėte itakos su Kreia.

Kai „Crystal“ oje rasite džedajų, laikomą samdinių, nežudykite jų. Vietoje to liepkite jiems eiti pirmyn ir nuskraidinkite jį į Nar Shaddaa.

„Enclave“ „sub-lygyje“ pameluokite Jorran, kad nebėra Laigrek'u. Jam mirus, gausite itakos.

Khoonda vietovėje įtikinkite mechaniką šalia Ebon Hawk papasakoti detales.

Nar Shaddaa

Kai maldautojas paprašys kreditų, neduokite jam, tada sekite Kreia dialogą ir pasakykite, kad nesuprantate jos ir, kad labdara yra mulkiams. Šiuo atveju ji gali kalbėti su jumis ir telepatiskai — nebūtina, kad ji būtų šalia.

Pabėgėlių kvartale negydykite sergančio žmogaus. Tada pakalbėkite su Exchange lyderiu ir pasakykite, kad jis turi užmušti sergantį vyrą, arba liga išplis.

Pakalbėkite su Lootra Flophouse apie jo žmoną. Pameluokite, kad ji mirusi, ir kad jis gali jumis pasitikti, tada jis amžiams dirbs Czerka'i.

Onderon

Pirklių aikštėje pakalbėkite su Anda, kuris nori, kad pašalintumėte tris sargybinių kapitonus. Sutikite tai pa-



daryti, ir Kreia paklaus, pasakykite, kad pasižiūrėsite, kur tai nuves.

Doku vietovėje panaudokite „Force Persuade“ sargui, kad patektumėte į miestą, ir sakykite: „svarus argumentas, Kreia“.

Rūmuose, jei prisijungsite prie Karalienės po to, kai Vaklu yra nugalėtas, pasakykite, kad sutinkate, kad jis būtų užmuštas, arba leiskite Karalienei nuspręsti jo likimą.

Korriban

Tombs slėnyje, jei ruošiate Revan į Šviesiąją Pusę, prie Ajunta Pall kapo išklauskite jos istoriją, tada pasakykite, kad „niekas nėra už išpirkimo“ (reikalinga 11 „awarness“).

MANDALORE

Mandalore yra Mandalorijos žmonių lyderis, gerbia žiaurumą, kaip komunikacijos priemonę, ir jėgą, kaip sėkmės matą. Jis puikiai elgiasi su ginklais. Su juo nedaug galite padaryti. Nėra jokių svar-

GAMES.U

IŠBANDYK SAVE

bių dialogo galimybių. Jis dažnai nereaguoja į veiksmus. Kad gautumėte jam įtakos, turite paremti generolą Vaklu, kalbant apie Onderoną. Mandalore taip pat gautina įtakos, kai jūs žudote civilius. Mandalore negali tapti džedajumi, už jo įtaką nieko negaunate.

Onderon

Pirklių rajone, kai vyras skatina minia eiti prieš Karalienę, palaikykite jį. Kai prasidės riaušės, sakykite Mandalore, kad, jei jis nori Vaklu palaikymo, turite padėti jam.

Ten pat už minios du žmonės diskutuoja apie vietinę politiką. Pasakykite, kad Vaklu yra geresnis.

Raskite Anda pirmoje minios kalboje. Sutikite nukauti tris kapitonus, tada, kai Mandalore kalbės su jumis, pasakykite, kad Vaklu yra geresnis.

Jei stosite Karalienės pusėn, sutikite užmušti Vaklu. Tai padarykite, tada Mandalore pasakys, kad pasielgėte teisingai.

The Ravager

Užmuškite Tobin.

MIRA

Mira gaunate automatiškai Nar Shaddaa, jei esate Šviesiosios Pūsės herojus (jei Tamsiosios — gautate Hanharr). Ji turi filosofinio gėrio, dėl ko nežudys savo premijų. Ji gali tapti džedaje. Įtaka jai veikia panašiai kaip ir Handmaiden bei Bao-Dur, geri atsakymai generuos reikiamus rezultatus. Geriausias būdas gauti jai įtakos yra priversti ją ginčytis su jumis, tačiau tam reikia turėti bent 11



„Awareness“. Paklauskite jos, kodėl ji nežudo, sekite „awareness“ eilute, ir ji ginčysis su jumis.

Dantooine

Prie Khoonda užjauskite Akkere.

Onderon

Stojęs į generolo pusę, minioje pakalbėkite su Anda ir sutikite nukauti tris kapitonus. Mira paklaus apie tai, pasakykite, kad kreditus sunku ignoruoti.

Dxun'e, kai nusileidžia premijų medžiotojai, pasakykite Mira'i, kad ji yra tikra premijų medžiotoja.

Valgykloje, kai Twilek medžiotojas bjauriai kalbės su Mira, užstokite ją, sakydami „neleisite sužeisti mano draugo“.

Pirklių rajone, prasidėjus riaušėms, jei nesusidėsite su jokia grupe ir tiesiog stovėsite bei žiūrėsite, kaip jie žudo vienas kitą, Mira suktis su jumis ir duos įtakos.

T3-M4

T3-M4 yra astromechanikas droidas iš pirmojo žaidimo. Gau-

nant jam įtakos, galėsite tobulinti patį T3, jis taip pat turi patobulinimą jums. Norint tai daryti, reikalingos kompiuterio naudojimo ir taisymo žinios. Įtakos jam gausite tiesiog kalbėdami ir sakydami, kad viskas nėra jo kaltė, kad jis yra naudingas droidas. Beveik visa įtaka pokalbiuose susieta su Šviesos taškais. Paklauskite apie jo mūšio žalą, kad pradėtumėte viską, ir pasakykite, kad džiaugiatės jį turėdami.

Dantooine

Dokų vietovėje patikrinkite Protokolo droidą, turėdami šalia T3, ir jis supypsės jums. Pasakykite jam komplimentą.

Užjauskite Akkere droidą.

Nar Shaddaa

Pas droidų pirkli Kodin, kai reikia atpirkti seną droidą, jei tik išplėsite jo atminties modulį, prarasite įtakos, nesvarbu, ar T3 bus jūsų grupėje, ar ne.

Pataisius oro motociklą ir paprašius T3 patikrinti, gausite įtakos.

Onderon

Uždrauskite Ponlar riaušes.

VISAS MARR

Visas pasirodys laive po animacijos scenos. Kita karta ją susitikus, teks kautis. Laimėkite, ir ji prisijungs. Su aukšta įtaka, Visas išmokys jus „Force Sight“ galimybiu, taip pat gausite XP ir „bonuso“ prie „Maximum Force“ taškų. Visas gauna įtakos dialogų metu, užteks vieno gero pokalbio. Teigiama įtaka susieta su Šviesos taškais. Tačiau nepaisant to, Visas gerai reaguoja į nekaltų žmonių žudymą.

Dantooine

Kaip Bao-Dur ir Atton, Visas gaus įtakos, kai duosite Seadhe sensorius.

Crystal oloje pasakykite samdiniam, kad Vrook priklauso būti šioje oloje.

Nar Shaddaa

Padėkite asmeniui, užpultam ne naudėliu.

Onderon

Stoje į Vaklu pusę, raskite Anda, sutikite užmušti tris kapitonus, tada stokite prieš Karalienę, kai Visas paklaus apie tai (jei grupėje bus Mandalore, tai neįvyks).

Kur žmonės diskutuoja apie politiką, palaikykite Vaklu.

Pirklių rajone duokite vizą Terlyn, tada pasakykite: „tamsa užtemto proto akis, Visas...“.

Valgykloje atakavus kariams, Visas paprašys išvalyti gyvybės stulpą. Jei atsakysite teigiama, gausite Tamsos taškų įtakos, jei neleisite, gausite Šviesos taškų ir prarasite įtakos.

ŠVIESOS KARDŲ KRISTALAI

Kristalai, skirti šviesos kardų konstravimui, kaip ir dauguma kitų daiktų, randami atsitiktinėse vietose su keliomis išimtimis. Šias fiksuotas įvairių kristalų vietas ir nurodysime.

SPALVOS KRISTALAI

Šie kristalai tiesiog suteikia kardui spalvą. Riekią turėti bent viena, prieš pradedant kardą konstruoti, tačiau įvairių spalvų kristalus nesunku rasti. Specialiose vietose yra dviejų spalvų kristalai — sidabrinis ir tamsiai žalias (juos galima rasti ir atsitiktinai).

Sidabrinis. Nar Shaddaa planetoje pirklei vardu Geeda reikia pagalbos su priešišku pirkliu. Jei stosite jos pusėn, Geeda paprašys padėti praplėsti jos prekybos kelius į dvi kitas planetas — Dantooine ir Onderon. Atlikę pagrindinį „kvestą“ Dantooine (susitikę su Vrook), grįžkite ir pakalbėkite su Geeda apie tai. Po to iš jos tiesiog galite nusipirkti sidabrinį kristalą.

Viridian žalias. Vykdamas pagrindinį „kvestą“ Onderon planetoje, atsidsurkite piliję. Yra du būdai gauti kristalą:

1. Raskite rūmų muziejų ir paimkite kristalą iš vienos iš dėžių.

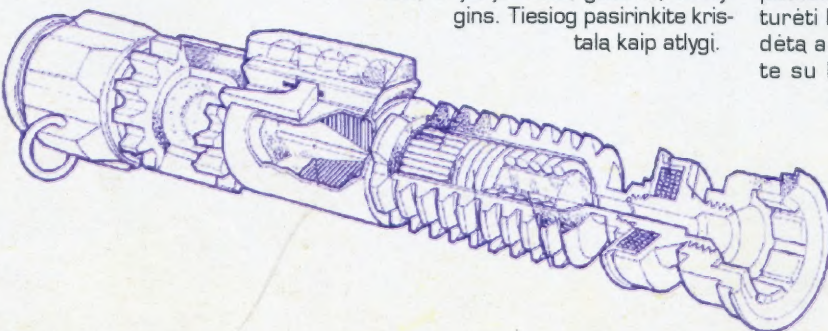
2. Keliaukite iki misijos pabaigos, kur turite užmušti Karalienę ar padėti jai, ir gausite kristalą kaip atlygį už paslaugas.

PATOBULINIMŲ KRISTALAI

Šie kristalai nebūtinai kardo konstrukcijoje, tačiau juos

gerai turėti, mat jie gali smarkiai patobulinti kardą.

Gixon. Kristalas suteikia +5 žalos ir +1 regeneruoja „Force“ taškus. Gali būti naudojamas tik Tamsos džedaju. Šie kristalai labai reti ir gan galingi. Kad gautumėte tokį kristalą, Onderon Cantina reikia rasti moterį vardu Sakarie. Pakalbėjus ji pasakys, kad reikia atviros uosto vizos, ir jei jai tokia gausite, atsilygins. Tiesiog pasirinkite kristalą kaip atlygį.



„VEIKĖJO VARDO“ KRISTALAS

Tai unikalus kristalas, kurį galima gauti Crystal oloje Dantooine. Jis atspindi savo šeiminingo galia ir naudojamas tik jūsų veikėjo. Keičiantis veikėjo pusei (Šviesi/Tamsi), keičiasi ir kristalo efektai bei išvaizda, kad geriau atspindėtų veikėjo stiprybes. Šis kristalas gali būti tobulinamas, kad būtų padidintos jo galios. Tam reikia turėti kristalą inventoriuje (neuždėta ant kardo), kai apie jį kalbate su Kreia. Jei ji pasakys, kad kristalas paruoštas patobulimui, ji tai jums padarys. Jei ne, paprašys paklausti vėliau. Kristalą galima patobulinti aštuonis kartus, kaskart padidinant jo galia ir efektus.

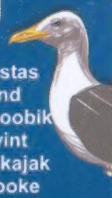


PAUKŠČIŲ GIESMĖS

Smilginis strazdas
Raudonuodegė
Lakštingala
Kikilis
Juodagalvis kiras
Dirvinis viversys
Lakštingala
Didžioji zylė

pcm hallrastas
pcm lepalind
pcm lounaobik
pcm matsvint
pcm naerukajak
pcm poldlooke
pcm oobik
pcm rasvatihan

Monofoninės melodijos:
NOKIA: daugumai naujų modelių.



MELODIJOS

Monofoninės melodijos: Rašyk SMS: pcm dragostea
1. Nusiųsk draugui: pcm dragostea +370673XXXXXX
SIEMENS telefonams: pcms dragostea

TOP 10

Britney Spears / My Prerogative

Ruslana / Wild Dances

Rammstein / Amerika

Maroon 5 / This Love

Depeche Mode / Enjoy The Silence

Amberlife & Ladybird / My Lovers Gone

Global DeeJays / Sound Of S.Francisco

Gwen Stefani / What You Waiting For

Usher / Yeah

HIT!

The Flintstones

MONOFONINĖS

pcm myprerogat

POLIFONINĖS

pcp myprerogat

pcm wilddances

pcp wilddances

pcm amerika

pcp amerika

pcm thislove

pcp thislove

pcm silen

pcp silen

pcm myloversgo

pcp myloversgo

pcm thesound

pcp thesound

pcm whatyou

pcp whatyou

pcm yeah

pcp yeah

pcm flintsto

pcp flintsto

POPULIARIOS MELODIJOS

Haiducii / Dragostea Din Tei

Goku's Theme ('Dragon Ball Z')

Gunther / Ding Dong Song

Maroon 5 / She Will Be Loved

Britney Spears / Everytime

Eminem / Just Lose It

O-Zone / Despre Tine

Aventura / Obsesion

Eminem / Like Toy Soldiers

HIT!

Kylie Minogue / Chocolate

50 Cent / Wanksta

Benassi Bros / Hit My Heart

Kylie Minogue / I Believe In You

ZAS / Mandarinai

Sonique / It Feels So Good

Atomic Kitten / Someone Like Me

Kylie Minogue / In Your Eyes

Natasha Bedingfield / These Words

Eminem / Stan

Mokinukės / Bye Bye

HIT!

Zas / Tingiu

Bomfunk MC's / Freestyler

Scoter / Shake That

MONOFONINĖS

pcm dragostea

pcm goku

pcm dingdong

pcm shewill

pcm everyt

pcm justloseit

pcm despretine

pcm obsecion

pcm liketoy

pcm chocolate

pcm wanksta

pcm hitmyhea

pcm ibeliev

pcm mandarinai

pcm itfeelsso

pcm likeme

pcm inyoureyes

pcm theswords

pcm stan

pcm bye

pcm tingiu

pcm freestyler

pcm shakethat

POLIFONINĖS

pcp dragostea

pcp goku

pcp dingdong

pcp shewill

pcp everyt

pcp justloseit

pcp despretine

pcp obsecion

pcp liketoy

pcp chocolate

pcp wanksta

pcp hitmyhea

pcp ibeliev

pcp mandarinai

pcp itfeelsso

pcp likeme

pcp inyoureyes

pcp theswords

pcp stan

pcp bye

pcp tingiu

pcp freestyler

pcp shakethat

NAUJOS MELODIJOS

50 Cent ft. Olivia / Candy Shop

Kylie Minogue / Giving You Up

Mousse T ft. E. Lanford / Right About Now

Bavarija / Lietuvaite Nuodeminga

Mokinukes ft. Sel / Vejas

Gwen Stefani / Rich Girl

Snoop Dogg ft. Pharrell / Drop It Like

The Game / 50 Cent / How We Do

Maroon 5 / Sunday Morning

Michael Gray / The Weekend

Bomfunk MC's / Hypnotic

Chemical Brothers / Galvanize

Blue Lagoon / Do You Really Want To

Geri Halliwell / Calling

50 Cent / In Da Club

HIT!

Britney Spears / Do Something

The Pink Panther Theme

Global DeeJays / Sound Of San Francisco

Ciara feat. Missy Elliott / 1, 2 Step

Good Charlotte / I Just Wanna Live

Green Day / Boulevard Of Broken Dreams

Jennifer Lopez / Get Right

Limp Bizkit / Take A Look Around

MONOFONINĖS

pcm candyshop

pcm givingyou

pcm rightabout

pcm lietuvaite

pcm vejas

pcm richgirl

pcm dropitlike

pcm howwedo

pcm sundaymor

pcm theweekend

pcm hypnoti

pcm galvanize

pcm doyourea

pcm calling

pcm indaclub

pcm dosomethi

pcm pinkpant

pcm thesound

pcm 12step

pcm ijustwan

pcm bouleva

pcm getrig

pcm takealook

POLIFONINĖS

pcp candyshop

pcp givingyou

pcp rightabout

pcp lietuvaite

pcp vejas

pcp richgirl

pcp dropitlike

pcp howwedo

pcp sundaymor

pcp theweekend

pcp hypnoti

pcp galvanize

pcp doyourea

pcp calling

pcp indaclub

pcp dosomethi

pcp pinkpant

pcp thesound

pcp 12step

pcp ijustwan

pcp bouleva

pcp getrig

pcp takealook

TAG

Pasirašyk savo NOKIA telefono ekrane.

Siųsk PCTAG ir vardą numeriu 1321
ir gausi firminį logotipą su savo vardu.

Kaina - 2 Lt.



SCOOTER



Maria (I Like It Loud)

pcm mariallike pcp mariallike

Shake That

pcm shakethat pcp shakethat

Jigga Jigga

pcm jiggajigga pcp jiggajigga

BRITNEY SPEARS



Do Something

pcm dosomethi pcp dosomethi

Toxic

pcm toxicb pcp toxicb

Everytime

pcm everyt pcp everyt

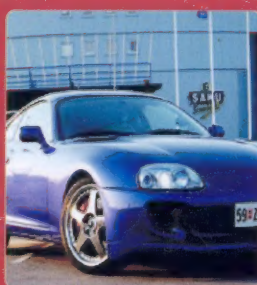
SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

1. Rašyk SMS: pci fly
Nusiųsk draugui: pci fly +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1321

kaina: 2 Lt.

PAVEIKSLĖLIAI SU VARDU



pci asupra2



pci 261943



pci a951



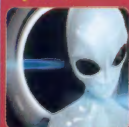
pci cel01



pci soccer



pci 262004



pci 306664



pci agent



pci eqtz



pci mc2



pci hipop



PCKULKA
vardas



PCFAME
vardas



PCUGNIS
vardas



PCTATTOO
vardas

1. Rašyk SMS: pcgame Tomas
Nusiųsk draugui: pcgame Tomas +3706XXXXXXX

2. Siųsk numeriu 1326
kaina: 5 Lt.

NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250, 7650, N-GAGE;
SIEMENS A60, C60, M55, MC60, S55, SL55, ST60; SONY-ERICSSON T300, T310, T610, Z600; MOTOROLA T720, T720I

1. Rašyk SMS: pcgame golf
Nusiųsk draugui: pcgame golf +370673XXXXXX

2. Siųsk numeriu 1336

kaina: 10 Lt.

ŽAIDIMAI TELEFONAMS

siųsk SMS: pcgame colin
Colin McRae Rally 2004

Pirmą kartą savo mobiliame telefone galite suderinti valdymo pultą ir kompiuterinį žaidimą - didis ralio azartas, realūs vairavimo pojūčiai, prietaisų dzeržgėjimas - vis tai rasite čia!



NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250, 7610, 7650, 8910, N-GAGE, N-GAGE QD, SHARP GX10, GX20, GX30
SONY-ERICSSON K700, MOTOROLA V300, V400, V500, V525, V600

Pamela

siųsk SMS: pcgame pamela

Pamela leidžia dienas įkalinti už mūrinės sienos. Teisingai vedžiojant lentelę, kamuoliukas neturi dingti iš ekrano, bet turi sugriauti sieną ir kartu išlaisvinti Pamela. Už tai ji tau ypatingai atsidėkos.



NOKIA 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250, 7600, 7610, 7650, 8910, N-GAGE, N-GAGE QD, PANASONIC X60, SAMSUNG E100, E105, E330, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P400, P510, SIEMENS S55, SL55, SONY-ERICSSON K700, T610, T616, Z600

JENNIFER GARNER



ELEKTRA

JI TROKŠTA HARMONIJOŠ, BET IŠMOKYTA ŽUDYTI.

KINUOSE KOVO 11 D.

FORUM CINEMAS

takas
www.takas.lt

allo
REKLAMA

GAMES.U

FC

AUTO
RINKA